

playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

LARA CROFT TOMB RAIDER™ *the angel of darkness*

ISTORIJA SERIJALA
WINNING ELEVEN



**INDIANA JONES
AND THE EMPERORS TOMB**



**RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN**



HULK

NOVA RUBRIKA
ISTORIJA KONZOLA



Predstavljamo vam film:
**Liga izuzetnih
džentlmena**

36
OPISANIH
IGARA

**SVE TAJNE IGRE:
GTA: VICE CITY**

BeSoft

broj 33 • godina III

cena: 200 dinara

CB: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral



BeSoFT

Beograd • Gospodara Vučića 150, tel: 011/ 2 421 365, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 506

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko Interneta: www.besoftware.com



Broj 32 • Godina III

boNus

Omničak i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/340-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Postanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 78

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. avgusta 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400



RE UREDNIKA

Stigli smo i do trideset trojke...

Dakle šta da vam preporučimo u ovom broju? Uroš Tomić se širi po časopisu kao virus SARS. Šćepao je gomilu igara onog dana kada smo delili igre i pobećao sa njima u nepoznatom pravcu (nije da je njemu bilo poznato kuda ide...). Bilo kako bilo, jedini dokazi o njegovom postojanju su nam stizali u vidu mailova sa opisima igara koje je uplenio. Tako da ako mislite da je to bila naša volja da mu dodelimo toliko igara za opis, grdno se varate... Dakle osim što je dotični Tomić uzurpirao režim u Bonusu, šta još novo imamo da vam kažemo. U prošlom broju smo vam ostali dužni neke previewve sa E3, pa vam sad vraćamo dug. Između ostalih najavili smo jednu igru o kojoj se dugo nije ništa znalo a koja će ljubiteljima akcionih šunjalica vratiti osmeh na lice.

Vrlo interesantna je rubrika našeg novostarog autorskog dvojaka koja je posvećena fudbalu na Sonijevim konzolama, preciznije njegovoj najboljoj interpretaciji - Winning Eleven serijalu. Na pet strana pročit ćete kratku istoriju, neke opšte informacije kao i detaljan opis novina u WE sedmici.

Igra koja je obeležila ovaj broj (pa i naslovnu stranu) je svakako najnovija epizoda sage o Lari Croft koja je "dopala" ruke, kome drugom nego Urošu. Šta on misli o Lari kao junakinji igre, kao i šta misli o Anđelini kao junakinji filma saznate u tekstu koji otvara opise u ovom broju.

Dok smo još kod filmske tematike moramo da pomenemo i film koji najavljujemo - League of Extraordinary Gentlemen, po kojem će sigurno jednog dana biti napravljena video igra, možemo se kladiti u to...

Prema već pomenutom receptu je urađena i igra The Hulk, koja je na svu sreću izuzetak od pravila da su igrice prema filmovima teško s...varljive. Od ostalih igara koje bi izdvojili tu su Indiana Jones u svom najnovijem izdanju, koji je za razliku od nekih drugih igara sasvim ispunio očekivanja. Nova rubrika koja će se nastaviti u narednim brojevima je nešto vrlo zanimljivo. Reč je o istoriji razvoja konzola za video igre koju vam je priredila naša jedina koleginja - Jovana. Erčić Recimo još samo to da u ovom broju imamo dopunu rešenja igre GTA Vice City. U stvari dodatno objašnjenje gde su svi ti tajni predmeti, vozila...Specijalan pozdrav svima vama koji mnogo učite ovih dana...

Jedva čekamo naš sledeći susret...

Do tada...



Miljan Lakić





PREPORUKA



TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS 20



HULK 24



INDIANA JONES 52



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER 34



HALO 2 PREVIEW 13



WINNING ELEVEN 66



P.N. 03 68



ISTORIJA KONZOLA 62

RUBRIKE

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
PREVIEW	13
NOVE IGRE	22
RETRO	76
RE'ENJE: SVE TAJNE IGRE GTA VICE CITY	84
TRIKOVI	95
POMAGAJTE DRUGOVI	94
MALI OGLASI	98
FILM	100
ISTORIJA KONZOLA	74
BOYZ STUFF	103
TOP LISTA	106

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

Silent Hill (PS2)	22
Soul Calibur (PS2)	26
Enter matrix (PS2, X8, GC)	30
NBA Street Vol 2 (PS2, X8, GC)	34
Moto GP 3 (PS2, X8, GC)	38
Midnight Club 2 (PS2, X8, GC)	40
Virtua Fighter (PS2, X8, GC)	44
Slinter Cell (PS2, X8, GC)	46
Disaster report (PS2, X8, GC)	48
X Men Wolverine (PS2)	50
Evil Dead 2 (PS2, X8, GC)	52
King Of Route (PS2, X8, GC)	53
Cel Damage (PS2, X8, GC)	54
Baseball 2003 (PS2)	55
Finding Nemo (PS2, X8, GC)	56
Def jam: Vengeance (PS2, X8, GC)	58
Aero Elite (PS2, X8, GC)	61

X BOX

Tao Feng (XB)	62
---------------	----

GAME CUBE

Zelda (GC)	66
------------	----

GAME BOY ADVANCE

F1 2003 (GBA)	70
Rocky (GBA)	72
Disney Skate (GBA)	73

PLAYSTATION ONE

FF: Origins (PS)	78
Silent Hill (PS)	80
Suikoden 2 (PS)	82

SVE TAJNE IGRE: GTA VICE CITY



INDEX OGLASIVACA

BAK	56
Beograd on line	7
Beosoft	2,5,12,37,79,82,94,107,108
Gamer	59
In Radio	105
Ministarstvo zdravlja	99
PC Petak	7
Telefonski servis Pobednik	83
Teleport	23
TV Mobilja	103
Verat net	99

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY
ADVANCE

GB
Color

Donkey Kong
Doom
Advance Wars demo
Army man
F-14
Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little
Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance II
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Rocky
Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Namco Museum
Tomb Raider
Pokemon Sapphire
Star Wars jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season

I JOŠ MNOGO TOGA

BeSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!

DEXDRIVE

Bonusovci, obavezno sačekajte moje sledeće pismo jer zaista imam korisnu kritiku i savete kako da Bonus učinite boljim! Za sada evo par pitanja:

1. Zivim u Somboru i zanima me kako, gde i ako uspete da saznate po koju cenu snimi sa PlayStation memorijskih kartica mogu da se prenesu na PC? (Čuo sam da u Novom Sadu ili Beogradu ima neko ko to radi.)

2. Gde nalazite odgovore na pitanja čitalaca? Ne bi ni meni ni ostalim čitaocima falilo da znamo.

Fou Lu

bonus

Dakle spravica koja bi tebi mogla da pomogne se zove DexDrive a proizvod je firme GameShark. Ovaj uređaj se priključuje na PC preko standardnog 9-pinskog COM porta i omogućava tvom PC-u da pročita sadržaj tvoje memorijske kartice i da uz pomoć priloženog Dexplorer softwera taj sadržaj prenese i sačuva na hard disku. Takođe je moguće sa njihovog sajta skinuti snimljene statuse različitih igara i prebaciti ih nazad na memorijsku karticu. Najviše što još možemo pomoći je da te uputimo na sajt www.gameshark.com.

2. Gde nalazimo odgovore? Imamo mi svoje vesprisuete špijune koje nam svakodnevno donose nove informacije. Ako si mislio da je to neka knjiga u kojoj se nalaze odgovori na sva vaša pitanja, prevorio si se.

VIDEO CD I DIVX

Dali je moguće gledati filmove na PSOne i ako je moguće da li je potreban neki čip za to?

Alen iz Zemuna

bonus

Bićemo što je moguće precizniji sa odgovorom. Dakle, pretpostavljamo da misliš na filmove koji se nalaze na CD-u. Ovakvi filmovi postoje u dva formata - VideoCD i Divx. Prvi je stariji i nekvalitetniji, a drugi je (relativno) noviji i značajno kvalitetniji. U stvari ovaj drugi na prvi pogled teško možeš razlikovati od DVD snimka, naravno ukoliko je kvalitetno urađen. Na svom PSOne ti možeš gledati SAMO ovaj prvi (VideoCD) i to SAMO uz pomoć hardverskog dodatka koji ti omogućava. Moramo samo da ti nagovestimo da je ovaj format filмова već zastareo i da ćeš teško uopšte naći takve filmove. Drugi format (Divx) možeš gledati na PS2 i to SAMO uz pomoć dodatnog programčeta pod nazivom Video Reality (delo španskih pro-

grama). Da upotpunimo odgovor i na pitanja ostalih čitalaca koji su se zanimali da li je u najavi novija verzija ovog programa i da li će postojati neki oficijelni Sonijev proizvod na tu temu - odgovor je ne. Nikakvih novih detalja nema. Ostaje nam samo da čekamo i da gledamo filmove vrhunskog kvaliteta u DVD formatu.

KEEP YOUR FRIENDS CLOSE

Pozdrav Bonusovcima!

Kao veliki fan GTA serijala, i još veći fan soni dvojke moram da vas pitam da li je istina da GTA više neće biti strogo vlasništvo dvojke već će se pojaviti i za ostale konzole?

Tommy Vercetty

bonus

Iako smo u broju 28 rekli da će GTA 3 i GTA Vice City biti ekskluzivno vlasništvo soni dvojke, sada ćemo morati da demantujemo sami sebe. Dakle, prema rečima Rockstarovog CEO Jeffa Lapina, najkasnije do kraja godine, a najverovatnije tačno pred katolički Božić, pojavice se Xbox Grand Theft Auto Double Pack, koji će se sastojati od GTA 3 i GTA Vice City zajedno!!! Čak, "Za Xbox verziju je urađeno nekoliko poboljšanja koja uključuju veći broj poligona po modelu, poboljšani zvuk, spektralno osvetljenje i reflektivno mapiranje. Igra će zbog ovoga izgledati bolje na Xboxu, tj. nije reč o direktnom portu." Kada je upitan da prokomentariše budućnost serijala Lapin je rekao da će se dogovor o ekskluzivnosti sledećeg dela sa Sonijem potpisati do krajnjeg roka, a da će se iz toga razmatrati o finansijskoj isplativosti dogovora sa Sonijem. To u prevodu znači da će GTA 4 neko vreme ipak biti ekskluzivan za dvojku a da će ostale platforme opet čekati svoj red.

OD TOG OBEĆANJA...

Allo ljudi sta je sa Drajverom 3? Na kraju drugog dela kaže vidimo se 2002. godine. Od tog obećanja je prošlo godinu dana...

bonus

Pa šta se u stvari desilo. Momci iz engleskog tima Reflections su počeli rad na Stuntmanu jako davno i očekivali su da će ga završiti mnogo ranije, ali... U svakom slučaju Driver 3 će biti baziran upravo na Stuntman engineu, naravno dorađenom jer je on imao svoje seckave momente... Driver 3 bi trebalo da se pojavi na proleće iduće godine na svim konzolama nove generacije i PC-ju. Ali ne i na PSOne.



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Da li se u skorije vreme očekuje neka revolucionarna igra (a da se revolucija ne svodi na lepu i šarenu grafiku), jer sve nove igre liče "ko jaje-jajetu"?

BONUS

Ehhh... To stvarno ne zavisi od nas. Ali ćemo je rado opisati kad se pojavi. Nada se revolucija paceti verovatno tek kada se uvede neki novi sistem upravljanja. Nada neka buduća naprednija verzija EyeTaya...

Ako imate problema sa NBA Street Vol. 2 (CD verzijom), tj. da bi izbegli povremeno zaustavljanje igre, treba da u opcijama isključite muziku (sve pesme u play listi).

BONUS

Hvala. A sta kazas kakva je igra?

Da li je istina da ako kupim original igre FF Origins da mogu da ga igrati na PS2?

BONUS

Da li ce ti igrice raditi na dvojci zavisi samo od toga da li je u pitanju PAL verzija. U stvari cak ni sve PAL verzije ne rade...



SMS MESECA

Vlasnici Xboxa pozivaju vlasnike PS2 na konzolarni duel u COUNTER STRIKE-u! A to za vas NEMA? Nista onda...



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENA-ENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Sekulić Stefan, Surčin
Mirko Bukvić, Vrdnik
Tihomir Jakovčević, Subotica
Stefan Rakić, Aleksinac
Predrag Hadžić, Lozovik

Milana Čikoš, Pančevo
Dragan Salapura, Sremska
Đurđević Ivan, V. Moštanica
Slobodan Bojović, Subotica
Miloš Pilčić, Beograd



PISMO MESECA

3D-MAIL MADE IN GARAFIA

boNus

Ne znam kako da počnem... Časopis vam je dostigao - ali tu je ono skoro.

Užaleno testiranje bi trebalo da napišete koji vam se lika sluša. Znam da postoji opcija "Glasanje", ali ne bi bilo loše da i vi to napišete. O čemu? Zar ne bi bilo bolje preći na ocenjivanje od 1 do 10. Ovakvo je malo komplikovano, ali ja sam Zeldu je dobila sve desetke i 99% -

...Zeldu? 3D ste rešili igru Resident Evil - kad vam se slika odmah sam ubacio igru u PS i... ne bi bilo isto... Da, da!!! To su slike sa...

...Zeldu? 3D ste rešili igru Resident Evil - kad vam se slika odmah sam ubacio igru u PS i... ne bi bilo isto... Da, da!!! To su slike sa... Zeldu? 3D ste rešili igru Resident Evil - kad vam se slika odmah sam ubacio igru u PS i... ne bi bilo isto... Da, da!!! To su slike sa...

1. Naš zadatak je pre svega da čitaocima približimo temu svake igre i da je prema našim merilima ocenimo. Način upravljanja (koje dugme čemu služi) pominjemo samo ako se po nečemu već razlikuje od uglavnom standardnih recepta. Za detaljno upoznavanje sa određenom igrom tu su kompletna rešenja...

2. Ocene. Kada bi se samo ja pitao konačna ocena igre bi bila izražena brojkom od 1 do 10, ali ako se sećas svojvremeno smo sprovodili anketu među čitaocima i rezultati glasanja su bila da se zadrži sadašnji način ocenjivanja. A inače ta konačna ocena se ne dobija prostom aritmetičkom sredinom ostalih ocena već predstavlja ukupan utisak autora o igri.

3. To jesu bile slike sa GameCubea, ali smo ih namerno ubacili jer je radnja igre apsolutno ista samo što je grafika lepša. A zašto ne bi malo ulepšali to rešenje?



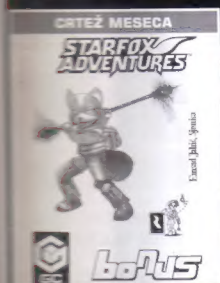
CRTEŽI

Zajednički smo sa svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.

Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

igra: Kladančić, Oliver Nikolić, Vladimir Stevanović, Sebastian Šimuljica, Nole sa Đerdapa, Miloš Kostić, Vojislav Čabak, Milan Čabak, Miloš Knežević, Vladislav Cvijović, Stefan Božović, Tihomir Jakovljević, Tijana Vuksanović, Stefan Vojkić, Siniša Ivošev, Miloš Jović, Olivera Senić, Janković Milan, Jelena Trifunović, Aleksandar Mirković, Božidar Milošević, Gordana Perović, Sandra Gordić, Mirko Gajica, Darko Jovović, Zdravko Stojčević, Dijana Martinović.

Najbolji crteži meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem časopisa Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.



Emsad Jahić, Sjenica



Miloš Kostić, Prokuplje



Marko Đurić, Beograd



Boki Komadanović

CD-RDS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19.00 - 20.30 h
www.topfm.co.yu
repreza nedeljom
10.00 - 11.30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati**
pronadi svoj odgovor

CD-RDS
TOP FM 96.4 MHz




**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

U rubrici retro opisite Syphon Filter 2 i da li može da se pošalje poruka za rubriku pomagajte drugovi?

Lazar Brkić

BONUS

Lazo, Bog te mazo... Pa Syphon Filter 2 je opisan redovno u nekim starijim brojevima...

Da li će se pojaviti licenciran (zvanicno od SONY-ja) program za puštanje MP3 i DIVX-a za PS2, i kada?

Da li će se uskoro pojaviti nova verzija DIVX programa za PS2 (PS2Reality), koji će podržavati više kodeka, odnosno gde će svi DIVX filmovi raditi?

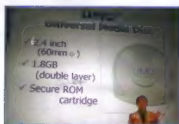
BONUS

Procitajte odgovor u pismima citalaca.

Sta je sa naslovom igre Halo.

Bonus
Procitaj
rubriku preview

PSP PREDSTAVLJEN



Sony je konačno razotkrio javnosti prve konkretne detalje o svojoj novoj prenosivoj konzoli inspirativno nazvanoj Playstation Portable, ili skraćeno, PSP. Konzola će se na tržištu pojaviti krajem sledeće godine, a po performansama će biti mnogo bliža PlayStationu 2 nego što je to iko očekivao! Glavni motor će biti dva povezana MIPS44000 procesora (što je jače od jednog PS2 R5900 procesora), od kojih je jedan nazvan "media" procesorom, a i grafička mašina se sastoji od dva procesora koji će omogućavati veoma naprednu 3D grafiku. Tu je i 7 zvučnih kanala sa 3D Sound podrškom, LCD ekran veličine 16x9 cm, 12 MB RAM-a (od toga 8MB "čistog" RAM-a, plus 2 na procesoru i 2 na grafičkom procesoru), a glavni medij će biti UMD, disk koji je ravan s DVD-om po kvalitetu zapisa. Konzola će imati podršku i za bežično umrežavanje, kao i USB 2.0 priključak. Uh. I sve to je prenosivo?

PHANTOM JE ME-U NAMA!

Krajem avgusta kompanija Infinium Labs je održala zvaničnu premijeru konzole o kojoj se šuška još od E3 sajma, a o kojoj se do sada veoma malo znalo.



Radi se o uređaju po imenu Phantom, namenjenom igranju PC igara. Ova konzola će biti isporučivana kupcima sa nekoliko "preludovanih" igara, a jedini način na koji će biti moguće nabaviti nove igre je preuzimanjem sa Interneta, tj. sa servisa Phantom.net, preko kojega će takođe biti dostupne zakrpe, demo, kao i beta verzije novih

igara. Konzolu ćete moći da naručite od oktobra, a sam uređaj će se pojaviti početkom 2004. po osnovnoj ceni od 400 USD.

EIDOS JE PONOVO BOSS

U jednom trenutku se činilo da će engleski izdavač Eidos da ostane go i bos, ali sada predsednik upravnog odbora kompanije John van Kuffeler konačno ponovo ima razloga da bude zadovoljan - jer se Eidos vratio profitabilnosti, kako se pokazao finansijski izveštaj za ovaj kvartal. Najzaslužniji za taj uspeh su četiri velika naslova koje je kompanija objavila ove godine, a koji su se svi prodali u preko milion primeraka! Poimence, to su Championship Manager 4, Hitman 2: Silent Assassin, TimeSplitters 2 i Tomb Raider: The Angel of Darkness.

KONZOLE STAGNI-RAJU...

U jednoj analizi koja je nedavno objavljena je, na osnovu podataka da prodaja konzola ove godine po prvi put za dugo vremena nije doživela porast, procenjeno da će ona dodatno opadati do 2005. kada se očekuje pojava konzola sledeće generacije. Procene samih proizvođača se s time slažu - Sony očekuje da će tokom ove fiskalne godine prodati 20 miliona primeraka PlayStationa 2, što je za 10% manje nego prošle. Microsoft očekuje da će prodati oko 5.5 miliona Xboxova - što je jednako proporcionalan pad. Što se Nintenda tiče, proizvodnja GameCubea je zaustavljena, bar do se ne proda ono što je trenutno u zalihama - tokom poslednjeg kvartala Nintendo je uspeo da plasira svega 80,000 konzola. Kao posledica toga, očekuje se još jedno kresanje cena od kraja godine - Xbox i PS2 bi u Americi trebalo da koštaju manje od 150 dolara, a Gamecube još manje od toga.

VIDEO IGRE POBOLJAVAJU PERCEPCIJU!

Kao da to već nismo znali, ali izgleda da je nekim ljudima potrebno da potroše hiljade dolara na istraživanje da bi saznali nešto očigledno. No, radi se o tome da je jedno istraživanje nedavno sprovedeno na ročester-

skom univerzitetu pokazalo je da oni koji igraju video igre imaju poboljšana vizuelna umeća. Istraživači su pokazali da mladi ljudi koji redovno igraju brze i akcione video igre mnogo bolje prate više objekata istovremeno i mnogo bolje reaguju na brzu promenu vizuelnih informacija, kako javlja Associated Press. Kontrolni eksperiment je pokazao i da "obični" ljudi mogu da poboljšaju svoje vizuelne sposobnosti igranjem video igara. U prvoj grupi je testiranju bilo podvrgnuto 16 mladića od 18 do 23 godine (dakle, igrači), a u kontrolnoj grupi je bilo 17 individua različitih godina i pola. Naučnici tvrde da ovo znači da bi video igre mogle da budu jako korisne u treniranju vojnika, pilota i sličnih zanimanja.

TAKE-TWO KUPUJE TDK

Take-Two je izneo pred javnost da planira da otkupi kompaniju TDK Mediative, izdavača mnogih dečijih igara, ali i naslova kao što je Robotech: Battletory. Cena ove nabavke će biti oko 22,7 miliona USD. Procenjuje se da će tim činom Take 2 postati drugi izdavač video igara na svetu koji je probio granicu od milijardu dolara kapitala, naravno posle Electronic Artsa. Naravno, za dobar deo ovog uspeha zadužen je jedan jedini serijal igara - grandiozni Grand Theft Auto.



TOMB RAIDER U HALI SLAVE

Ili tačnije, ta čast je pripala g. Tobyju Gardu, jednom od tvorca kultnog serijala Tomb Raider.

Naime, ELSPA, ili Entertainment Leisure Software Publishers' Association, softnasko udruženje je britanskih izdavača igara, odlučilo je da ustanovi tzv. Hall of Fame nagradu, neku vrstu nagrade za izuzetna dostignuća u oblasti elektronske zabave. Prvi dobitnik je, kao što je valjda i red, idejni tvorac najuspešnijeg britanskog serijala igara ikada, Tomb Raidera.

BONUS
SMS

Sve vaše kličke, poruke i
planove, možete nam poslati
putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo
putem SMS-a

Da sad da ce
HALO izaci na
PC, da li se
cekaju verzija
za PS2 (Splinter
Cell je takodje
na Xbox
ekskluzivno, pa
je izasao na
PS2, jer je
dvojko daleko
popularnija)?

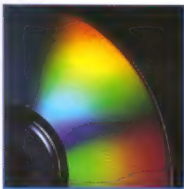
BONUS

Tacno je da ce
HALO izaci na
PC-ju, ali nije
da ce izaci na
dvojci. Borez za
sada nismo
informisani o
fame, jer smo
pauzovani
izakustvom sa GTA
3 i GTA Vice
City-ja za koje
se pricalo, sta
pricalo, TURDILLO
da nikad nece
izaci na Xboxu!

SAO JE PRETNJA!
KAD NE ISPUNITE
ZAHTEV NIKADA
VISE NECETE
VISETI UROSA.
Stavite resenje
Boul Reover dvo-
jke ili al
dajte 1000000
euro.
Bazic Stefan

BONUS

Da smo cekali
da cujeao...
NIKAD NEMEMO
ISPUNITI TVOJE
ZAHTEVE!!!
Hahahahhaa...
Da, da, FAJNALI,
neko ga je
studjio, hahha-
ha....

KOMPAKT
DINOSAURUSI

Studija instituta Forrester koja se pojavila u javnosti početkom septembra predviđa da će već za pet godina digitalni diskovi (CD i DVD) postati medija-dinosauri i početi da izumiru, pošto će do tada trećina sve muzike i 19 posto svih vizuelnih zapisa biti nabavljano preko Interneta, što će na kraju učiniti bilo kakav oblik fizičkog medija u suštini zastarelim.

ODE KOJIMA!



Japanska igračka biblija, časopis Famitsu, je objavio vest da će tvorac legendarnog Metal Gear Solida, Hideo Kojima, napustiti rad na ovoj licenci posle objavljivanja trećeg nastavka. Naravno, to ne znači da će sam Metal Gear Solid serijal tada prestati, no svi se su odmah zainteresovali za dalje projekte Kojime. Pa, šuška se da'on tada planira da počne da radi na svom novom projektu namenjenom PlayStation3 konzoli.

ODRŽIVI RAZVOJ

Kako javlja BBC u analizi posvećenoj stanju britanske industrije igara, neki tvorci igara veruju da nismo daleko od trenutka kada će razvoj visokokvalitetnih naslova dostići budžete od preko 10 miliona dolara! Analitičari BBC-a takođe procenjuju da to povećanje cene razvoja neće dovesti do povećanja maloprodajnih cena igara, što bi moglo da znači da će mali razvojni studiji uskoro biti u velikim problemima ako se ne udruže ili ne stave pod okrilje velikih izdavača.

GTA UŽIVO!



Kako javlja Associated Press, dvojica tinejdžera iz Newporta u američkoj saveznoj državi Tenesi koji su uhapšeni pod sumnjom da su - pazite ovo - nasumično pucali iz puške kalibra 22, i to preko 25 puta, i to na vozila koja su prolazila duž autoputa interstate 40, kojom prilikom je ubijen jedan 45-godišnjak i teže ranjena jedna 19-godišnjakinja, izjavili su policiji da su imitali svoju omiljenu igru, Grand Theft Auto. AP javlja da su obojica prestupnika, jedan star 16, a drugi samo 13 godina, osuđeni na zatvor za maloletnike.

IGRE SU ZABAVA
BUDU NOSTI!

Studija koju je izradila i čije je zaključke nedavno objavila grupa izdavača igara ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) je potvrdila ono što pametni ljudi već nekoliko godina predviđaju: uskoro će više ljudi širom sveta igrati igre nego što će ih redovno pratiti TV program. "Tokom proteklih 15 godina zabavni software je postao dominantan oblik zabave mladih" kaže se u izveštaju. Novi načini kontrole u igrama, kao što je Sonyjev EyeToy kamera-kontroler, će privući još ljudi igranju igara. Studija je pokazala sve veći uticaj igara na društvo: one su sve češće predmet filmske obrade - ali još je bitnije što su filmovi počeli da primenjuju "jezik" igara - The Matrix, Terminator II i III su prema strukturi nalik video igrama, njihovi zapleti gradativno prikazuju sve veće teskoće s kojima su junaci suočeni. Tu je i saradnja između muzičke industrije i industrije digitalne zabave, jer mnoge igre sada imaju soundtrackove koje su pisali ozbiljni kompozitori, a numere iz igara se sve više pojavljuju na top-listama. Povrh svega, igre su priznate kao validna umetnička forma, a primer za to su muzejske postavke i instalacije na temu video igara. "Igre su tu da bi ostale", zaključuje se u studiji.

"UTE OVO!"

Prema najnovijim istraživanjima, jednostavna video igra može drastično poboljšati slušne sposobnosti dece, učeci ih da raspoznaju različite zvukove. U pitanju je igra po imenu Phonomena čiji je tvorac profesor David Moore sa Oksforda koji se bavi decom sa jezičkim problemima. Ona bi trebala da popravi sluh dece za samo dve nedelje u tolikoj meri za koju bi inače bile potrebne dve godine.

Prema studiji objavljenoj u časopisu New Scientist, ova igra pomaže svoj deci. Naime, ona pomaže sluhu na isti način na koji hvatanje lopte popravlja koordinaciju vida i ruku. Nijen cilj je da poboljša sposobnost dece da razlikuju različite foneme (vrste glasova), a skoro petina dece na svetu ima problema s time.

ZVEZDA FIFA-E

EA Sports ima razloga da bude zadovoljan: ova kompanija je osigurala (tj. debelo platila) podršku tri mega-zvezde svet-skog fudbala, koje će promovisati najnoviju FIFA igru. Tri pomenute zvezde su Thierry Henry, Alessandro Del Piero i Ronaldhino, koji će se zajednički pojaviti na omotu igre, kada se ona pojavi u oktobru. Očekuje se da će FIFA 2004 biti najbolja do sada (kao i uvek - ali nikad bolja od...), a pored 450 timova i hiljada igrača, tvorcima obećavaju da sada neviđene mogućnosti kada su komande u pitanju.




**BONUS
SMS**

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

**NE odgovaramo
putem SMS-a**

Pozdrav Bonuse iz Subotice. Redovno vas citam i molio bih vas za nesto sto mislim da ce svi citaooci prihvatiti. kao sto ste nekada objavili resenje igre GTA i... zatim sve njene tajne, objavite i u ovom broju sve tajne igre GTA Vice city. Joxu iz Subotice

Bonus

Joxu kao da nam citas misli. U ovom broju imas sve tajne Vice City-a, sve mape, lokacije i sve zanimljivo sto u toj igri postoji. Uživaj.

Da ti je moguće da zaista nijedna dobra igra nije više izasla za PSOne. Prosto je za nepoverovati da je ta konzola tako zaboravljena. Nemanja iz BGD-a

BONUS

Istina. Ziva istina. U ovom broju smo opisali jednu novu igru za PSOne koja se zove Beyblade. Procitaj sve o njoj pa odluci sam o kvalitetu igara koje se izdaju za stari PSOne.

LOGITECHOV JUBILEJ



Logitech je s ponosom objavio da je nedavno prodat milioniti Logitech force feedback volan za trkačke simulacije, od kada se još u davnom septembru 1998. pojavio prvi Logitech. Od tada je ova kompanija na tržište pustila osam modela volana, a bila je i prva koja je ponudila volan kompatibilan sa svim velikim konzolama! Bravo, bravo...

LIK SANG I SONY

Lik Sang je kompanija iz Hong Konga koja je prošle godine bila u žiži interesovanja svetske javnosti kada je digitalna zabava u pitanju - zbog toga što je preko Interneta od ove kompanije bilo moguće kupiti mod-čipove koji omogućavaju pustanje narezanih diskova na konzolama PlayStation2 i Xbox.

Cela stvar je privukla pažnju kada je Lik Sang tužen od strane Sonyja, Microsofta i Nintenda istovremeno (brrr!). Ovih dana je



stigla vest da je Lik Sang uspeo da postigne vansudski sporazum - ali samo sa Sony Computer Entertainmentom. Prema nagodbi Lik Sang će prestati sa daljom prodajom proizvoda koji su nerali Sony (što je odavno i urađeno, jer je online prodavnica Lik Sang.com već neko vreme u vlasništvu druge kompanije), oduštaće od žalbe na presudu koja je

doneta u Sonyjevu korist, i još će platiti određenu svotu Sonyju! Dobra nagodba, nema šta. Ostaje da se vidi šta će biti sa tužbama Microsofta i Nintenda.

ODLOŽEN FIRE WARRIOR



THQ je objavio izmenjeni kalendar pojavljivanja svojih naslova, a na njemu se vidi da je pojavljivanje igre Fire Warrior, FPS-a smeštenog u univerzum Warhammer 40,000, odloženo u Severnoj Americi u obe verzije (PS2 i PC), a u Evropi u PC verziji. Dakle, samo će se verzija za PS2 u Evropi pojaviti u septembru, kao što je prvobitno najavljivano.

Ah, pa onda je sve u redu, jer mi smo u Evropi i imamo PS Dvojke...

NOKIA OTKUPULJUJE SEGA.COM

Nedavno se pojavila vest da finska korporacija Nokia planira da otkupi ogranak kompanije Sega

zadužen za razvoj mrežnih protokola i igara, poznatiji kao

NOKIA

Sega.com. Nokia kaže da će iskoristiti Segin paket mrežnih aplikacija kao okosnicu svoje službe za mrežno igranje preko njihove konzole-mobilnog telefona po imenu N-Gage, koja se očekuje 7. oktobra.

Segin komentar na celu priču je da će se kompanija usredsrediti na razvoj i objavljivanje novih igara - što uključuje i naslove za N-Gage.

JOŠ JEDNA NOVA KONZOLA?

Kompanija Nurve Networks je nedavno objavila da planira da na tržište do kraja godine pusti novu konzolu po imenu XGameStation.

XGameStation će u stvari biti tzv. development kit za igre - uz hardver, tj. konzolu, dobićete gomilu softvera potrebnog za pravljenje igara, kao i knjigu (u elektronskom formatu) priručnik za pravljenje igara koju je Andre LaMothe - pisac veoma uspešnih priručnika tu temu.

Na XGameStation-u ćete moći da pravite igre za PlayStation2, Xbox, i to čak i ako nemate računar!

EYETOY JE HIT

Iako je EyeToy poseban "kontroler" koji se pojavio ekskluzivno za PlayStation 2, uspeo je da dostigne popularnost koju retko dostiže bilo kakav periferni komad hardvera. Ne znamo koliko je u Japanu, odakle dolazi, popularna ova kamera koja omogućava da upravljate igrama na PS2 prostim pokretima tela, bez ikakvih kontrolera i dugmića - ali iz Evrope stižu vesti da je EyeToy paket koji sadrži kameru i 12 mini-igara koje je podržavaju prodat u zavidnih 300,000 primeraka od kada se pojavio pre dva meseca. U Velikoj Britaniji je čak istisnuo novi Tomb Raider s prvog mesta najprodavanijih igara

(EyeToy se vodi kao igra pre nego kao komad hardvera!)



CELL JE GOTOV

Inženjeri iz IBM-a, Sony-ja i Toshiba su konačno završili zajednički rad na dizajniranju mističnog novog čipa koji je naz-



van "Cell." Ovaj novi multimedijalni procesor nazivaju "superkomputerom na čipu," i uskoro bi trebalo da bude spreman za masovnu proizvodnju, javlja IBM.

Veoma je moguće da je ovo čip koji će biti mozak PlayStationa 3 a mogao bi da bude i osnova za buduće IBM-ove servere. Očekuje se da će IBM početi proizvodnju već sledeće godine, a najkasnije početkom 2005. Jim Kahle, direktor odeljenja za tehnologiju širokopropusnih procesora u IBM-u je jedino potvrdio da će projekat Cell biti završen u predviđenom roku, što je početak 2005.

KADA STIŽE SLEDEĆA GENERACIJA?

U nedavnom intervjuu koji je dao Reutersu, predsednik upravnog odbora Electronic Artsa Larry Probst je izjavio da najveći proizvođač igara na svetu očekuje da će se nova generacija konzola Sonyja, Microsofta i Nintendo

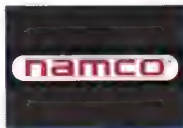
pojaviti 2005, ali samo pod uslovom da "development kit"-ovi za ove konzole stignu proizvođačima igara do kraja ove jeseni.

Ako "kit"-ovi ne stignu ni do kraja godine, Probst tvrdi da se ne može očekivati pojavljivanje novih konzola do 2006, jer prosto neće biti igara za njih.

BEKSTVO IZ NAMCOA

Jedan od najjačih svetskih izdavača video igara, japanski Namco Hometek Inc, obavestio nas je da je stekao prava na igre u kojima će u glavnoj ulozi biti legendarni akcioni junak Snake Plissken, glavni baja u jednako legendarnom filmu Bekstvo iz Nju Jorka i nešto manje legendarnom filmu Bekstvo iz Los Angelesa.

Kako su vlasnici prava na lik Snakea režiser John Carpenter, producent Debra Hill i sam glumac Kurt Russell, oni će blisko saradivati s Namcom na stvaranju ovih igara. Prva se očekuje, u verziji za sve velike konzole, tek krajem 2005.



60 000 000 PRODATIH PLAYSTATION DVOJKI

Za sve nas koji ne živimo u Ujedinjenom Kraljevstvu interesantna je činjenica da je ova zemlja jedna od najgušće naseljenih na svetu sa svojih približno 60 miliona stanovnika. A prema ciframa koje je Sony 9. septembra zvanično objavio to znači po jedna dvojka na svakog muškarca, ženu i detu u Velikoj Britaniji.

Brojke su još zanimljivije ako ih razvrstamo prema područjima.

Dakle

Japan i Azija - 14,17 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 4. mart 2000. god.)

Severna Amerika - 26,42 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 26. oktobar 2000. god.)
Evropa i ostale PAL teritorije - 19,44 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 24. novembar 2000. god.)

Neporecivo impresivne brojke! Uz koje smo zabeležili i sledeću izjavu Sonijevih zvaničnika: "Sa PlayStationom 2, Sony Computer Entertainment će kreirati i razvijati novi svet kompjuterske zabave za broadband eru (ne Ojđanića) kroz fuziju igre, muzike, filma i televizije."

boNUS



Posetite naš sajt:

www.bonus.co.yu

I učestvujte u
CHAT-u

časopisa boNUS

Sadržaj novih
kao i
starih brojeva:

- Vesti
- Mi i Vi na Internetu
- Stylail
- Forumi
- Chat
- Najave igara
- Trikovi
- Pretplata
- Linkovi

I još mnogo toga...

Nove informacije
možete pogledati na
sajtu svakog meseca



HALO 2

Izdavač:

Microsoft

Proizvođač:

Bungie

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

januar 200



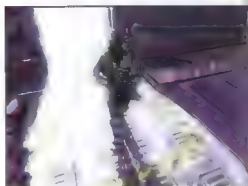
Kada su u pitanju E3 prezentacije, ne dešava se često da igra dobije dobru dozu aplauza pre nego što demo uopšte i počne. A onda, i nema puno igara kao što je Halo 2, a Bungiev nastavak, koji je prikazivan na Microsoftovom štandu, koji je napravio redove ljudi željnih da makar na kratko vide sekvence iz igre. Pošto smo i sami videli demo, moramo reći - čekanje će se isplatiti.

Demo je igrao glavni dizajner igre, a "vojno lice" sa ekrana je pre početka informisao prisutne da je ono što će videti još uvek nedovršena igra. Halo 2 je smešten na Zemlju, jer su Covenanti konačno locirali našu planetu, a bitka će se odigrati na istočnoj obali Amerike. Posle nekoliko trenutaka čekanja (uključujući i mini "staro-školski" pikselizovanu verziju Zastavnika, kako

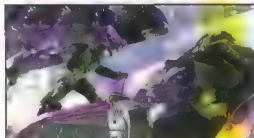
šutra jednako mini pikselizovanu verziju Covenanta u pozadinu) igra je počela.

Demo je počeo tako što "Džemo" i AI Cortana sleću u Pelican dropshipu. Na super velikom ekranu za prezentaciju je bilo teško reći koliko je poboljšanja učinjeno po pitanju grafike. Igra i dalje ima isti osnovni "look" i oseća se kao "Halo svet" (što nas i nije posebno impresioniralo jer je i prva igra još uvek opasan "looker"). Pojavili su se neki novi vilica-do-poda efekti, kao na primer bombardovanje ljudske zgrade od strane Covenantanskog broda kojom prilikom je skoro čitav ekran blještao od eksplozija

Kada se našao na tvrdoj podlozi, Zastavnik se bori sa grupom Gruntova, koristeći novi snajper da bi posmicao male nakaze jednog



po jednog. Pošto je očistio zonu, susreo se sa ovlašćenim oficijom koji mu daje novi poklon - dual machineguns. Oдавde Spartan gubi vreme i uskače u akciju. Prvo "posekao" nekoliko Gruntova duž nizbočkovia dok nije natrčao na skvod od





rešava pitanje "šofiranja".

Možda najbolji deo demonstracije je kada Master Chief silazi sa Warthoga, a ka njemu se kreće Ghost hovercraft. Preciznim skokom on uspeva da zaskoči Ghosta, izvede sajd-kik da vozača razreši dužnosti i preuzme kontrolu nad Ghostom i prisutne novinare pošalje u delirijum!!!

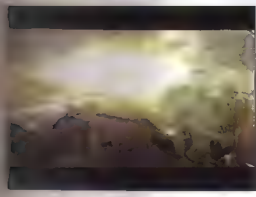
Sve u svemu, demo je imao vrlo filmski "feel", napakovan do vrha sa skriptovanim sekvencama i momentima za pamćenje, sve do finala kada Chief, posle duže hovercraft jurnjave, jedva stiže da proleti kroz kapiju gradskog highway sistema koja se zatvara pred njim.

Demo je trajao samo 8 minuta, ali je bio upakovan sa više uzbudljivih momenata nego što ih neke druge igre imaju tokom celog svog trajanja. Prevazići Halo je težak zadatak, ali ako Bungie uspe da održi ovakvo tempo akcije kroz celu igru, nema sumnje da će Halo 2 biti instant klasika kada se pojavi početkom 2004 godine. ■



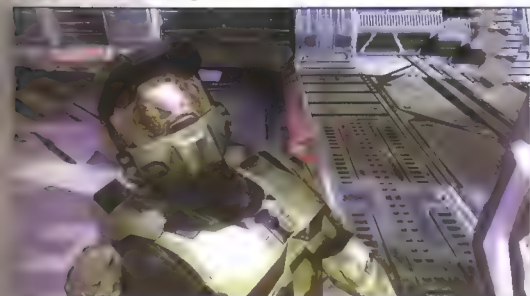
Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	ne
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne



napredovali ka njemu energy shields sve dok ne uleteo u scenu sa Ghostom koje je to vozilo -

napredovali u borbu iz vozila i - neka indikacija - Halo 2 mogućnosti nego prvi vojnici su bili korisni neprijatelje, ali sada su jedna duža sekvenca kako vešto skida brojne dok drugi marinar





NA VIDIKU

STARCRAFT: GHOST

Izdavač:

Blizzard Entertainment

Proizvođač:

Nihilistic Software

Žanr:

Šunjalica

Datum izlaska:

Q4 200



Mnogi su to zaboravili (ili nisu ni znali :) ali čuveni PC developer Blizzard je počeo upravo sa konzolama (ali i sa Commodoreovom Amigom), sa vrlo zabavnim igrama The Lost Vikings, Rock & Roll Racing i Blackthorneom. A onda su pokušali da naprave jednu malu igru po imenu Warcraft, a ostalo je kao što znate istorija. Vrlo bogata istorija. Sada, Blizzard se vraća na tržište konzola sa potpuno novom avanturom u StarCraft univerzumu. Znamo da smo već pisali o ovoj igri ali je vreme da vam kažemo nešto o njoj i iz prve ruke.

Ghost vas stavlja u ulogu vrlo "svernog" Zemaljske borbene jedinice koja se prvi put pojavila u StarCraftu. Ghost kojim ćete vi upravljati će morati da "ispregovara" svoj put kroz 25 vrlo različitih i zahtevnih misija napredujući kroz pruću koja će nesumnjivo biti vrlo interesantna svima koji igrice poznaju StarCraft

svet. Međutim, priča je sačuvana za igru a ova demonstracija je prikazala najvažnije - gameplay iz onoga što sam ja odigrao, Ghost je skoro podjednaka mešavina šunjalice i borbe... i povremeno borbe uz šunjanje. Ghost se oslanja na high-tech oružja i psioničke moći da obavlja svoj smrtonosni zanat. Ona poseduje jednu istu pušku tokom cele igre koja se može itekako "naštelovati" sa čitavim nizom upgradeova. U njenom posedu su takođe i granate, rasprskavajuće, šok, i slično kada se nađe u situaciji da je potrebno malo više vatrene moći. Sa "psioničke" strane, najkorisniji potez je psi stun, koji joj omogućava da onesvesti žrtvu na kratak period vremena. Pogodna (čitaj okrenuta leđima) meta može biti i uspavana-za-uvek ali mora biti skivena od ostalih stražara.

Ghost ima i dugačak spisak mogućih poteza

Dakle, može da čučne, da se kotrlja, skoči, okači, visi, šunja, okači naopako (kao slepi miš), snaperiše i još ponešto. Ovakav repertoar mogućnosti se reflektuje na njenu interakciju sa okolinom i neprijateljima. Na primer, može ostvariti instant kill jednim hicem pogotkom u glavu pre nego što neprijatelj spusti zaštitni vizor. Ili ako vidi granatnika okačenu o pojas neprijatelja, pogotkom u isto mesto može ostvariti ogromnu štetu. Igra je puna ovakvih sitnih ali bitnih detalja koji gameplay daju veliku dubinu.

Posle odigranog demo nivoa, stekli smo nekomu dozu poštovanja za Blizzardov pokušaj osvajanja tržišta konzola, jer većina nas u redakciji nema previše poverenja u bombasobne najave sve dok ne sami ne probamo i sami se ne uvimo u kvalitet igre. Ostaje samo pitanje kada će biti još?



Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	DA
Game Cube	DA
Game Boy Advance	DA
X box	DA
Ps one	ne

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Beograd, Gospodara Vučića 160
Svako radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 45 700 , 30 86 916



NA VIDIKU

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Izdavač:

Sony

Proizvođač:

Sony

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

Q1 200



Govoreći bez mnogo ramišljanja i udubljivanja, ne mogu se setiti neke toliko uspešne igre sa keca kojoj je toliko dugo trebalo da dobije svoju "inačicu" za PS2. Ovo pokazuje ili koliko je teško programirati za napredniju konzolu (za koju smo na sajmu u više navrata čuli izraz "platforma sa najamnjim zajedničkim sadržaocem", ajde, ajde, setite se malo matematike) ili iskustvo i mudrost izdavača koji su pričekali svoj momenat da potražnja prevaziđe ponudu... Ko bi ga znao? Kako god, Omega Strain je jedna od najboljih šunjalica prikazanih na E3 ove godine.

Najupečatljiviji element budućeg hita (sa 99% verovatnoće to kažemo) nije ono što je uključeno u igru, već upravo ono što je iz nje izbačeno. Dakle, umesto da upravljaše Gabe Loganom, protagonistom trilogije sa keca, sada ćete kreirati novi lik od nule i voditi ga kroz single player kampanju. Modus igre u kojem kreirate svog junaka nije na nivou onih

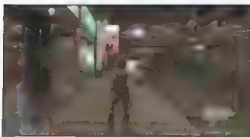
iz sportskih igara, ali je dovoljno dobar da bi glavni junak ličio na vas ili na nekoga koga (ne) volite. Iskreno, meni se dopada novi kreativni pravac za koji su se odlučili autori jer je g. Logan bio dosta neupečatljiv glavni junak u poređenju sa markantnim tipovima kao što su Solid Snake ili Sam Fisher koji već svojom pojavom daju određeni stil igri.

Jedna od ključnih komponenata igre je online igranje i to isključivo za srećnike sa broadband priključkom. I iako svi online scenariji konste isto okruženje kao iz single player moda, zadaci su potpuno novi, od kojih neki među njima zahtevaju međusobnu saradnju saigrača USB headset (slušalice i mikrofoni) je podržan, pa čak i oni igrači koji ga ne poseduju mogu slušati inspirativne razgovore kolega iz istog tima. Online aspekt je tako dobro ugrađen u igru da ne možete dobiti vrhunske rezultate ukoliko ne kompletirate sve online zadatke

Novi detalji gameplaya su pozajmljeni iz Halo, kao na primer menadžment oružja. Igrač koji sebe može imati najviše tri oružja i jednako različit oružje. Po ostalim pitanjima Omega Strain će zadržati duh trilogije sa keca, što znači da je intuitivan i ispoliran.

Omega Strain je daleko od ružne igre, čak i ovoj ranoj fazi razvoja, ali njegovi PS2 koreni se još uvek vide. Usudili bih se da kažem da je Sonyjev interni tim iskonstio PS2 engine kao polaznu tačku umesto da isprogramiraju novi engine od nule - razumljivo ali razočaravajuće. Muziku je komponovao Mark Snow, čuven po X-Files, i odlomci muzike koju smo uspjeli da čujemo su bili sasvim ok.

Već smo jednom pomenuli da od ove igre puno očekujemo i mada je igra još uvek u ranoj fazi razvoja čini nam se da će se slava ovog serijala sa keca nastaviti i na dvojici.



Konzole za koje će izaći igra

Konzole za koje će izaći igra	DA/NE
Playstation 2	DA
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

MARIO KART: DOUBLE DASH

Suzuno Entertainment

Proizvođač:

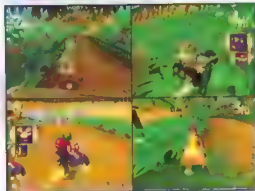
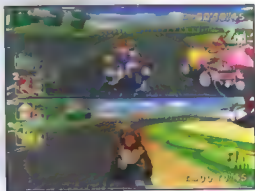
Nihilistic Software

Žanr:

Šunjalica

Datum izlaska:

Q4 2004



...da
...prajm-tajm naslov
...duge epizode ludo
...Mario Kart je ne samo
...više poboljšanja u
...Street Fighter
...naglasavanja sa
...novinara tokom
...da je Nintendoov novi
...nego spektakularan.

...znesemo poboljšanja u
...Dash, kako ste vecc
...sa svaki karting sa sobom
...shsto odaberete sa koliko
...kat do четин ljudska pro-
...nak sveopshte ludilo u vidu
...mam igracha), stizete na
...kova gde mozhetebirati
...h dueta Mario i Luigi,
...Luigi, Bowser i Baby
...Mario i Baby Luigi, Princess
...i nekakav zheniski pink
...ne mogu da se setim imena
...Koopa. Ali ne morate
...ovim parovima, tj.
...Mariom i Luigijem
...Ove
...brojal
...maju
...nog
...na
...go lan-
...benih
...na
...ma
...loptu, a
...gigantski
...astura celu
...od specijalni
...zloglasno samon-

avodece jaje, dodatna ubrzanja, i chitavu gomilu napada koja su toliko shashavi da bi izgubili chitav prostor predvidljen za ovaj pre-view na njihovo opisivanje.

Posle izbora likova birate i karting - demo je sadržao Warlov pink cadillac, Donkey Kongovo bure-mobil, Marlov "kart" i Princessinu kochiju. Izbor staza je bio Luigi's raceway, Donkey Kong Island i Mushroom City. Pet minuta kasnije nastao je haos...

Nikakvog problema sa frejmrejtom nema, staze variraju od dugih do kratkih, a kontrole su kao shto ste verovatno ocekivali - vrlo intuitivne i precizne. Za one koji su upoznati sa Mario Kartingom sledi vrlo poznat opis. Nakon shto turbo-startujete (da, turbo start je tu...) voz-

icete do linije lebdecnih kutija sa znakom pitanja. Unutra se nalazi gomila poznatih power-upova (Lightning, Star, Green Shell, Mushroom) ali sa jednom bitnom razlikom - oba lika mogu pokupiti poboljšanje shto efektivno duplira zabavu. Ovo vodi ka taktickim borbama.

Usledili su Donkey Kong Island i Mushroom City koji su nas odushevili...

Nasha jedina briga je bila ta da nikako nismo uspeali da zadrzimo shells iza nas da bi nas zashtitili od pogodaka od "sporijih" protivnika. Nekoliko partija kasnije morali smo da priznamo - Satoru Iwata mozda broji probleme kompanije ali Nintendo josh uvek ima Mario magiju...

Konzole za koje ce izaci igra

Playstation 2	ne
Game Cube	DA!
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne



NA VIDIKU

GHOSTHUNTER

Izdavač:

Sony

Proizvođač:

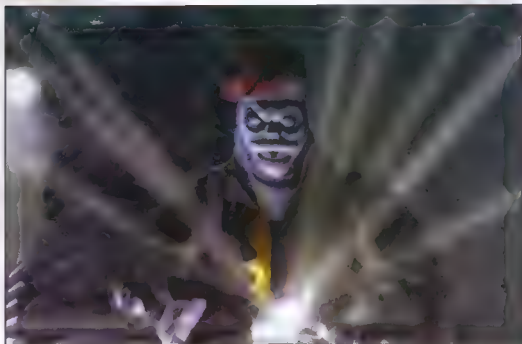
Sony

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

Q1 2004



Survival horor žanr uskoro dobija i još jednu kopiju legendarnog Resident Evila (uz primese Silent Hill-a, naravno). U Ghosthunteru bićete u ulozi mladog policajca po imenu Lazarus Jones, koji pri inspekciji škole otkriva čudnu i posve veliku mašinu...S obzirom na radoznalost (glupost) mladog policajca, on povlači veliku polugu i oslobađa enorman broj duhova i raznih čuda na naš dragi svet. Jedan posebno negativno nastrojen duh kidnapuje vašeg partnera (naravno, u pitanju je devojka prijatelja izgleda po imenu Anna Steel), a jedan čak uspeva i da vam uđe u telo. Na svu sreću, duh koji vas je zaposeo je dobre naravi, tačnije, to je duh davno umrlog Ghosthuntera uz čiju pomoć sada možete videti duhove i spasiti prelepu damu iz čeljusti zla

Ovu igru definitivno neće krasiti kvalitetan scenario, ali grafika i akcija sigurno hoće. Developeri su uz pomoć endžina igre Primal (Bonus br. 31), stvorili potpuno nove teks-

ture, oblike i efekte uz pomoć kojih će uspeti da prikažu umobolan i posve iskrivljen svet duhova. Scenografije će (po najavi) izgledati potpuno drugačije od svih naslova izašlih za Playstation 2. Kao primer se navodi scena kada spašavate malu devojčicu (sa slatkim plišanim medom) u sred otpada automobila. Mali slatki meda se transformiše u ogromno čudovište sklopljeno od starih automobila, kamenja, i delova obližnje kuće. Uz sve ovo je obećan i maksimalan broj detalja na modelima, realno svetlo i sjajna fizika. Kako će Playstation 2 izdržati u ovom zadatku, videćemo. Morfing se sada može (konačno) videti direktno u igri, što bi trebalo da doda extra akcenat jezivoj atmosferi ovog horora. Efekti providnosti samih duhova će izvlačiti gotovo maksimum iz male crne konzole.

Oručja će biti inventivna i posve neobična. Zap gun sa kojim poplašite duhove i nekakav frizbi u koji ih hvatate (da li je neko spomenuo legendarni i VEOMA poz-



nati film Ghostbusters?). Čak se išlo dotle da zarobljene duhove možete posmatrati, igrati se sa njima i čak ih mučiti (Tamagotchi?)

Dakle, i pored lošeg scenarija, ova igra najavljuje veliku količinu zabave (divne li zavisnosti), akcije i pre svega zabavnih detalja koji čine jedan naslov kompletnim. Grafika se već pokazala kao izuzetan adut ove igre na E3 sajmu, zvuk takođe, tako da nam ostaje samo nestrpljivost. Ukoliko developeri ispunе obećanja (koja deluju veoma dobro) imaćemo još jednog jakog konkurenta u polju survival horor žanra ■



Konzole za koje će izaći igra:

Playstation 2	DA
Game Cube	DA
Game Boy Advance	ne
X box	DA
Ps one	ne

WINNING SOCCER EVOLUTION

Šta je Winning Eleven? Šta je to Konami? Da li to ima neke veze sa ISS fudbalom? Šta je to Pro Evolution Soccer? Koji fudbal po našim igračima Japanac? Da li su to sve fudbali za Sony? A kakva je FIFA? Da li Konami još uvijek pravi fudbale za PSX (PS-One) konzole?

Izašao novi Japanac?

Šta čuvao, pre godinu dana, pojavio se Winning Eleven 6. Igračima u sre domove upretni, nastanjene članovima, koji su došli iz Japana. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.



Ova igra sve ovo

Nedugo zatim pojavila se i FINAL EVOLUTION verzija iste igre, dodatno poboljšana i kompletno prevedena na japanski jezik.

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.



Tako je izgledalo nekada

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.



A sada izgleda ovako....

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.



....ovako....

Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji. Konami je, kao i u prošlim godinama, ovaj naslov izdavao kao seriju, a ovaj naslov je bio prvi u seriji.



....i ovako.

Bilo je tu mnogo nastavaka.....





WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7



Ivo ga! Konačno se pojavio novi JAPANAC, takozvana sedmica. Nov. niponac sa mnogo novina (driblinga, šuteva, finti...)

Vredni japanci radili su godinu dana i izbacili čudo. 64 evropske ekipe, 56 reprezentacija (ovoga puta su izbačeni južno američki timovi, a ubačene ekipe poput Anderlehta, Spartaka iz Moskve, Sosijedada...) Posle uvodnog introa koji je osrednje urađen dolazi nam engleski meni, koji je i ovog puta jedino što je na nekom nama razumljivom jeziku, a sve ostalo je, na žalost, na japanskom. To neće predstavljati veliki problem nama, iskusnim igračima, da podesimo sve neophodne parametre kako bi započeli igru

Odmah u startu videće te dosta bolju grafiku nego na šestici (Winning Eleven 6). I to nije sve! Igrači se mnogo realnije kreću i više nema surovog pretrčavanja kao ranije (npr. neko uzme Owena i počne da štrika od svog gola do protivničkog, a protivniku jedino ostaje da se nada da će u odlučujućem trenutku lopta da mu sklizne preko kopačke). Brzina i snaga igrača su usklađeni i dosta realno napravljeni. Oseća se prednost pojedinih igrača (kako u brzini, tako i u visini i snazi) ali ne nešto preterano. Način na koji su napravljeni driblingi je već priča za sebe. Prvi put neki Konamijev fudbal ima dribling i na desnoj analognoj palici. Čuvena Zidanova finta na lopti (okret 360 stepeni, pa pusti sebi for FENOMENALNO!!!). Još jedna stvar koja je

ne moguće opisati je šut na prvu loptu. To se jednostavno mora probati. Do sada nevideno! Jedinu moju zamerku (možda će se to nekome svideti) je način na koji su urađeni centaršutevi. Dosta su sporiji idu mnogo visoko i preteško je dati gol direktnim šutom glavom ka голу (moram da napomenem da ovaj tekst pišem posle 20-ak odigranih utakmica)

Sama igra je malo brža nego prošla (WE 6), a odbrane su dosta jače. Teže je dati gol (pogledajte prethodnu napomenu), ali u toliko zanimljivije. Da predjem na grafiku. Kada približite kameru nećete praviti osetnu razliku između pojedinih realnih i virtuelnih igrača (Bekham, Zidan, Henry, Del Piero, Mijatović su isti, ali bukvalno ISTI!). Ono što ovom fudbalu može dati dodatnu dimenziju je opcija za editovanje igrača, klubova, njihovih zastava i imena koja je odradjena bolje nego na svim prethodnicama. Šta drugo da se kaže, kada možete namestiti visinu obrva i tamnije ili svetlije beonjače igračima npr. Svaki sledeći komentar je suvišan. Imena su opet malo iskrivljena (nisu napisana ukrivo, nego nepravilno), ali ne sva. Što se opreme tiče ima i nekih originalnih dresova, zastava... Izbor stadiona više nije 16 (kao na WE6) nego 20

Posle svake dobijene utakmice dobijaju se nekakvi poeni. Međutim, moje poznavanje japanskog mi nije dozvolilo da shvatim o čemu se radi (moracu da čekam dok ne dođe



engleska verzija). Na kraju kada se sve sumirano dobija se jedan odličan, ma kakav odličan, "najodličan" fudbal, koji svaki vlasnik PS2 konzole mora imati, pa makar ga i ne igrao (čisto sumnjam, čisto sumnjam, rekli bi Zonca i Kemiš). Ostaje vam samo da pozovete dobrog društvo (mene na primer), da obezbedite dovoljne zalihe hrane i pića i igra može da počne (i da traje do pojave novog nastavka)

Umalom da zaboravim jednu od najinteresantnijih stvari koja se u sedmici takođe prvi put pojavljuje, a to je poštovanje prednosti od strane sudije, ako posle nekog prekršaja lopta ostane u vašem posedu (ko pravil)

WINNING 11

... što rekoh, osim glavnog menija na engleskom jeziku, sve drugo je na ... što, složićete se, dosta otežava ... Ali zato je tu Bonus da vam u ... pomogne. E pa evo kratkog uputstva i ... saveta. Neće da škodi. A ako ne ... znači da koristiti ili već tako nekako

Slobodno ubacite cd i zabava može da počne

Kao i kod većine drugih igara uvodni intro možete prekinuti pritiskom na bilo koji taster (sl.1). Ono što će te sledeće videti je glavni meni, jedini koji je na nekom nama prepoznatljivom jeziku, a na kome se nalazi 7 opcija (sl.2). Prva odzgo je **MATCH** MODE, najvažnija i

... krišćena opcija iza koje se nalazi ... koje odbija od ove verzije ... fudbala. A to su gomila nama ... znakova razbacanih po ekranu ... skraćemo mi da vam razjasnimo ... ubedimo vas da obavezno

... nabavite ovu igru. Koja je, uzgred da kažemo, najbolja simulacija fudbala ikada napravljena za bilo koji aparat (računajući i kuhinjske). Elem o čemu se radi? Kada konačno

... mod (MATCH MODE) videćete ekranu (sl.3) Izaberite opciju na ... koje se krije mod igre u ... birati da li želite da igrate sami ... protiv prijatelja, sa prijateljem ... Sony-ja ili ako imate ... (1 ili 2 komada), možete ... više igrača, a maksimalan broj ... 4 u jednoj utakmici (sl.4)

... stihnih igrača je veoma jednosreba da uradite je da ... na joypad-u levo ili desno u ... šta želite da izaberete ... ug ("O") i idemo dalje

Sledeće što će te videti je ekran pun zastavica grupisanih deo na levoj i deo na desnoj strani ekrana. A šta vam to govori? Pa naravno da se nalazimo u delu gde



se odlučujete sa kojom ekipom će te igrati utakmicu, imate mogućnost da se odlučite da li želite da igrate sa reprezentacijama (kojih ima 56) ili sa nekim od poznatih evropskih klubova (OFK, Zemun i to..., kojih ima 64), koje će te videti ako pritisnete tastere L1 ili R1



izbor reprezentacija

Austrija	Belgija	Bugarska	Hrvatska	Češka
Danska	Engleska	Finska	Francuska	Nemačka
Grčka	Mađarska	Irska	Italija	Holandija
S. Irska	Norveška	Poljska	Portugalija	Rumunija
Rusija	Škotska	S C G	Slovačka	Slovenija
Španija	Švedska	Švajcarska	Turska	Ukrajina
Vels	Kamerun	Egipat	Maroko	Nigerija
Senegal	JAR	Tunis	Kostarika	Jamajka
Meksiko	USA	Argentina	Brazil	Čile
Kolumbija	Ekvador	Paragvaj	Peru	Urugvaj
Kina	Iran	Japan	J. Koreja	S. Arabija
Australija				



WINNING GOALS

Posle izbora ekipe sa kojom će te igrati i protiv koje će te igrati, pojavljuje se ekran na kome možete videti snagu svoje i protivničke ekipe, a možete izabrati i dresove u



slika 5



slika 6



izbor klubova

kojima će timovi nastupiti na utakmici. Svaka ekipa ima po dva kompleta dresova (sl. 5 i 6).

Sada smo već blizu samog početka utakmice. Ono što sada treba da uradite je da pritisnete krug ("O") posle čega će te videti meni (sl. 7) na kome možete podesiti vreme trajanja utakmice (drugo odozgo), broj izmena u toku utakmice (šesto odozgo), produžetke, zlatni gol, penali da ili ne (sedmo, osmo i deveto odozgo), stadion na kome ćete igrati (poslednji red) i još. (nešto i sami otkrijte). Posle ovih podešavanja vratite se na prvi red odozgo i pritisnite krug ("O"). Ako ste mislili da je to sve što treba uraditi pre početka utakmice... , grdno ste se prevanili! Jer tek sada dolazi najzanimljiviji i za utakmicu najvažniji deo. Ko se smorio, smorio se, a za one druge informacija da se potvrđivanjem



prvog (odozgo) reda, pritiskom na taster krug ("O"), ulazi direktno u meč, što toplo preporučujemo svim početnicima.



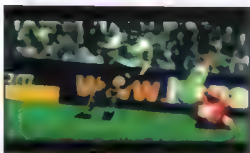
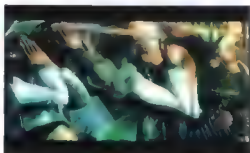
slika 7

Ono što treba da urade iskusniji igrači je da nastave da čitaju dalje (sl. 8).



slika 8

Iza drugog odozgo reda krije se meni u kome možete podesiti formaciju, taktiku, izabrati prvih 11 igrača i one koji će sedeti na klupi. Onaj ko želi, može pojedinim igračima dodeliti specijalne zadatke, kako u odbrani tako i u napadu. Tu je i mogućnost određivanja izvođača slobodnih udaraca, kornera i penala, kao i dodeljivanje kapitenske trake bilo kom igraču.



Anderlecht	Sparta	Arsenal	Aston Villa	Blackburn
Chelsea	Everton	Fullham	Leeds	Liverpool
Man. City	Man. Utd	Newcastle	Tottenham	West Ham
Monaco	Auxerre	Bordeaux	Lyon	Marseille
P.S.G.	Lanns	Bayer L.	Bayern M.	Dortmund
H S V	Herta	Schalke 04	Werder	Olympiakos
Panathenaik.	Milan	Roma	Bologna	Brescia
Chievo	Inter	Juventus	Lazio	Parma
Peruggia	Udinese	Ajax	Feynord	P S V
Benfica	Porto	Sporting	Spartak M.	Celtic
Rangers	Atletico M	Betis	Celta	Deportivo
Barcelona	Real M	Sociedad	Valencia	Fenerbahce
Galatasaray	Dinamo K	Partizan	C Zvezda	Master



samo tri detalja, da vam pokažemo koliko daleko
 igračni koji su pravili ovo remek delo. 1. Kamerman
 tip (svi redari su u žutom) 3. Kramponi

Vodite računa o tome da su igrači napravljeni realno, tako da treba obratiti pažnju ko gde igra (nisu svi iste brzine i snage npr.) Toliko o tome. Ostalo ćemo samo nabrojati. Redom, odozgo na dole.

- Treće - učitavanje snimljenih taktika sa memo kartice
- Četvrto - nameštanje rasporeda tastera na joypad-u
- Peto - izbor koji će te tim voditi (kao što vidite može i naknadno da se izabere)
- Šesto - ako želite, možete da isključite uvodni film pre utakmice
- Sedmo - podešavanje zvuka
- Osmo - izbor kamere (iskusniji koriste petu odozgo)
- Deveto - NE PRITISKATI NIKADI!



Konami		Zanr: Fudbal		Medij: CD-i	
KONZOLE	• 1-8 igrača	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA 10
	• Memoryjska kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		9
	• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		10
	• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		9
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		96%

041 / 55 22 22

username: **teleport**
 password: **net**

- ♦ bez otvaranja naloga
- ♦ bez podešavanja
- ♦ bez "krađe" vašeg vremena

- ♦ besplatan e-mail
- ♦ tehnička podrška
- ♦ mrežno igranje





Nekome lažeš i odvratni si prema meni. Anđelina nije trula! - gledam ja i mislim OOOGROMNIH, plavih očiju, a što nije kanulo

... je divna i ta usta i njeno držanje i priča... neću više da ti spravljam toplu čoko-

... i ja ti je obožavam je, ali kako ja... mi devojčetu da objasnim da... Anđelina već BAŠ LARA ta na... kada sam rekao da je trula... da ti objasni čiko, evo marami... skaj nosić i izduvaj ga... Taaa... ako mislio da je ANĐELINA trula,

... to je ISTO - reče ona i zamalo...

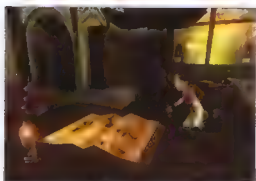
... kino, lepooko. Iako je Anđelina... a manifestacija, Lara je nešto... Ona je interaktivna HEROINA... - Eto, opet ti. Mnogo si... Ti si žensko, ti ne treba da misliš... ZLEDAS. Kada bi sve žene ovog... znaš šta bi se desilo? - (treptajući... Ne znam... - Ja znam. Desila bi... TROFA! Malo je što muškarci... gde smo. A i šta će ti da misliš... ugneš mozgik u toj cakanoj glavi... aca da te bol... juubi čika u... cakanu. Ajde srkni majko... pa da ti objasnim istorijati... nastala davno i bila je divna... bline i ta "la bella figura" i to... dakle "nastala", tu sam... (trep, trep, trep) - I onda je... Sveta Svi su je voleli. Ja među... e došao nastavak. I onda su je... a ja malo manje. Mislim, ipak... i moju relativno nestabilnu... zava svako lepo žensko čedo, kao... OSEBNO ako počne da razmišlja... M, hm (trep, trep, trep). - I... počela da razmišlja... u stvari pro... počeni da razmišljaju kroz nju, što... odrazilo na sve ostale. Mislim, ... heroína, heroj je heroj - oni ne... oni RADE herojske stvari, a bez da... Kada zmaj otme princezu, Konan... zašto je ovaj to učinio - on ga

utepa. Nema kapaciteta da razmišlja dušo. Razumeš li? - Ne (trep, trep, trep). - Pa vidi ovako: Konan je TUPADŽIJA i to razmišljanje bi se oteglilo, a i da se ne otegne, kada bi previše mislio zmaj bi princezu POJEO, a onda Konan ne bi imao šta da spasi... Tako je i sa Anđelinom - kad bi ona bila princeza, a bi bio zmaj! Naterao bih Konana da misli, da sumnja, a ja bi je... 'El razumeš dušo? - (posle duže pauze) Mmmm, nel (trep, trep, trep) - Ma nije ni bitno. Sve u svemu - Lara je bila kul, ali su programeri učinili da ona više ne bude kul, posebno u zadnjoj igrici. - A ti si sve vreme mislio na igricu? - Pa daaaa, luče malo, vidiš kako ti je Konan pomogao da sve shvatiš. Ajde sad spravi nam još jednu toplu čokojadicu, a ja ću da napišem članak na istu temu i da ti ga posvetim

I tako ja sedim za kompjuterom i razmišljam koliko je Lara postala trula. Ajde, da ne preteram - nije ona trula, već su TRULI KOROVCI, MJKMGSPNDRLJMI!! Znam ja šta je u pitanju - (paranoično se osvrćući na sve strane) Zavera GLOBALNIH PROPORCIJA!!! Video šljam korovski da je moje (Jovanino i Majino) mezmice Anđelina opako počelo da "muti vodu", pa pokušavaju da unize njeni glumački talenat i velebnost njenih akcija. Posle relativnog uspeha prvog Tomb Raider filma, previše su počeli da razmišljaju, uganuli su mozak i sa teškim uganućem seli da programiraju najnoviju igru - Angel(in)a of Darkness. I u tom silnom uganuću reše budalaši da poklone Lari karakter. Ok, možda je gruba moja reakcija, ali ovako deluje kao da su pokušali da upropaste MIT, ali to je nemoguće - prva Lara živi u svima nama (bilo da smo konzolaši ili kompjuteršaš)

Nego da zaobiđem pristrasnu priču i da se dotatim radnje - vreme je, opet će direktor da me smlati jer previše prostor i papir ardim Bivši Larin dečko profesor Von Croy se latio posla vezanog za istraživanje Obscura-stičnih mazarija (slika) iz petnaestog veka koje su vezane za... neću da vam kažem, ali su vezane za mračne veštine. Kako bilo, svi koji su se slika dotakli ili sa njima imali veze su brutalno nadirjali, a ponajviše Von Croy koji je doživeo punktaciju olonivni projektlima u predelu





respiratornog i kardiovaskularnog sistema. Lara je bila prisutna, tako da je BAŠ ONA okrivljena za zločin (a možda je bilo samoubistvo, prim.aut.) I naravno - pokušava da spere lugu sa imena, krv sa ruku, zločince sa ulice i da u međuvremenu utvrdi kak'e su to slike i ko je misteriozni Ekhart koji je Croy-u poverio slike na istraživanje... Pratite li me (trep, trep, trep)?

Sad, kao što sam rekao, dat joj je karakter koji se meni SVIĐA. Sad je LJUTA riba, LJUTE građe (ko u drugoj sceni, DRUGOG filma, kada zamalo IZBAMBUSA svog "rntača" (ortača, prim.aut.) bambusom, ljubi je bata, namrgodenu i sočnoustu), gnevna i sa kratkim fitiljem, koja hronično pati od pomanjkanja strpljenja. I tu su postigli o.k. efekat - tu je sada prisutan prizvuk dramatične misterije, obogaćen mnoštvom kvalitetnih animacija i međuanimacija i to bi bilo to od kvaliteta. Sve ostalo je potkazalo i

izdalo, počev od borbe, bilo da je u pitanju prangljanje, bilo da je u pitanju pesničenje, preko kretanja i šunjanja, pa sve do frejmaže... al krenimo redom.

Ovo je u suštini trebalo da predstavlja veliki korak za Core, koji su u jednom momentu pomislili da su u stanju da se izbore sa pristiskom javnosti. Da su obratili pažnju na iskusnije firme, švatili bi da je najbolji recept kojeg se valja držati u poboljšanju franšize - postepen porast kvaliteta ispravljenim greškama tehničke prirode počinjenim u prošlosti, slušanjem testera koji igru testiraju u svim momentima njenog developmenta, uključivanje samih potrošača u istraživanje, te na samom kraju stvaranje aure misterije koja mora sve vreme i konstantno da obavlja njihovu lutku, odnosno MIT. Ako je figura tajanstvena - ona treba i da ostane tajanstvena, samo valja sa vremena na vreme ubaciti po koji detalj koji će obogatiti tu misterioznost.

Sledeće na šta bih obratio pažnju je činjenica da je ova igra AKCIONA avantura. Sam taj naziv podrazumeva da se u koncept "avanture" ubaci koncept "akcije". Ako izbacimo akciju, ili je prikažemo na neadekvatan način - to prestaje da bude AKCIONA avantura i postaje - helooo-o - AVANTURA. Sada, nije baš da manjka te akcije, prisutna je, al kako je realizovana, bolje da je nema. Primer? Ok, šta ako vam kažem da su potezi prošireni i da sad pored svega što je mogla da uradi može i da se šunja. I Pride ribica nećete sa leđa (uh, što meni Angelina ne priđe s leđa...? volio bi, baš bi volio... prim.aut.) zalomiti liku vrat i to je to... TO NIJE to - vidao sam



babune koji se gracioznije šunjaju. So-ču-vaj-me Bože i sakloni, pa da sam cirke i da sam udaren od strane kola, VELIKIH kola, VELIKOM brzinom, rašrafli i polumrtav, sa nakovnjem od 600 kila oko vrata, sputan lancima i bukagijama, cenim da bi se tiše, gracioznije i funkcionalnije šunja. Lara mi sada deluje kljakavo kao svaka prosečna kljakavica, pomalo dezorijentisana, na momente nefluidna i krajnje nefunkcionalna. Sećam se da je za uhođavanje u prvog ign trebalo manje od sat vremena, sada i kada duže vremena igram, nekako udahnem duboko i zadržim dah sve dok kritična akcija ne prođe (ali ne zbog oblih jastučića, kojim je ukrašen predeo njenih donjih leđa, već zbog sopstvene nesigurnosti u njene pokrete i uspeh). Cenim da je adekvatno reći samo dve reči, dva termina koji će vam do u detalj objasniti kakvo je moje mišljenje u svemu što sam zadržao u zadnjih desetak rečenica - frustracija i razočarenje. Sve ovo je bilo šlag na tortu, al sad da vas pitam - kakav je to šlag, a bez da se na njega stavi jagodić na vrh?



...res - e to je ta "jagoda". Spora...
...odam šta više. Onomad se...
...pokoji ded uspevaio brže da...
...S' VILJUŠKOM (prosek...
...čancetu) Aman, pa mislio sam...
...zaštiti znak Maksa Pejna...
...bojan...), ja bi ih za odštetu

...kontraverzno... Tako je to, ali...
...SEKS. Mnogo vas je možda...
...sad "namama" protivnika -...
...Lara se svuče u bikini i nama...
...u potaju, gde mu lomli vrat...
...Proširujući spektar poteza...
...u jeeee, pa ne bi...
...sve DVA mobila da ima pri...
...može da KLEKNE. Mislite da...
...ako vam kažem da može da...
...RRRR kam! tu čika kroling on jor...
...ben manai!"

...se vazda žalili na kontrolne...
...odata jedna inovacija koja je...
...ona od retkih) - siguran hod...
...preciznost koja je neophodna...
...platformske vratolomije rešile...
...steady walk" dugme, koje treba...
...da Lara padne kada se kreće...
...izbočnima, daskama...
...edino poboljšanje i ja...
...daću foru iz Reizja, Lara se...
...prema objektu od važnosti...
...u se isti tu nalazi. Tu je i...
...zavšetli kada se približite...
...otkloniti vaše klikiranje...
...pa nismo svi na svetu glupi

amerikanci, pa da nam treba pomoć pri razmišljanju. Šta bi na to rekao Nosenja - stara kajla? "Bra-te, kakav crni Danžn Siz? Pa kakav je to RPG u kome imam putokaz na kome piše "grad - levo, tamnica - desno"??? Morovind je majka...!"

I pri samom kraju (ne teksta, nego PAMETI) - Ali, i zaslužio je naziv po prvi put - Veštačka inteligencija. Obratite pažnju - glavna reč je VEŠTAČKA. Ona koja ne postoji, ali nam se čini da je tu. Ja da se pitam iskorenio bi drugi deo - inteligencija i rekao samo VEŠTAČKA! Što se tiče zagonetki - nlt su bolje, nlt su gore, ostale su prosečno iste. Ali - Tešić bi se oduševio sledećim - ubacili su RPG elemenat Lara u RPG fazonu - sad sam sve video, nevideo dabogdai! U jednom delu igre, Lara je nedovoljno jaka da preskoči kritični jaz i dohvati se simsa, odnosno izbočine. Odete na jedno mesto, krenete da gurate i vučete kuti je ispuštajući čudne zvuke (na to će se baciti naknadno) i tako rmbajući nabudžite snagu. Vratite se nazad i - hopa-la, preskok na keca, ko od šale. Zaaa-kuni se! Lara budži statistike!!

Nije sve tako crno, samo ja kucam u mraku, vi u mraku čitajte i tešite se. Tu je recimo grafika koja je sjajna. Mislim i Pariz i Prag

deluju fenomenalno, svetlosni efekti su i više nego ok, "samo" što se dešava da frejm rejt padne (čitaj: ZABODE) između 20 i 30 fps-a. Ali sa druge strane, ona nikada nije izgledala bolje. Mislim ti poligoni tako kvalitetno raspoređeni (posebno ispod kuka i iznad struka). Ta kontura, to fenomenalno telo, taj knjiški primer NAČITANOSTI (ljubi te brat Fristajlerskog, znaš ti na koga mislim, prim.aut.), taj strukić i taj kuk... Ma, znate na šta mislim.

Tu je i vaseljenska muzika za koju je odgovoran Londonski simfonijski orkestar, predstavljen najbolje u Dolby Pro Logic-u II (koji igra podržava). Ali ti zvuci, ti prokleti, prokleti zvuci koje Lara ispušta. Taj arsenal roptanja, soptanja, uzdaha i zastenja! Mislim, malo humora u igri je ok, ali ovo, pa daj KOGA VI ZAJE%#@#5

Kraj? Mislite da je ovo kraj? NUIE!! Posebno iznenađenje za sam kraj... Drugi lik koji kontrolišete - Kurtis Trent. Eto vam sad pa UŽIVAJTE!!!

P.S. Anđelina, kam tu čika... Mi lavz ju, mi lavz ju ALOTI Mi vontz tu IMPREGNET ju... TVAJSI!!!

be^us		Izdavač: Eidos		Žanr: Avantura		Medij: DVD 1	
	1. igrac	PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	8	77%	
	Memorijska kartica	GC	<input checked="" type="checkbox"/>		8		
	Vibracija	X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
	Analogna kontrola	GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
		PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		7		



INDIANA JONES

AND THE EMPEROR'S TOMB



SOLIDNA IGRA. O falim te koliko je moćni, što je makar Indijana Jones. A i fan sam mu bio kao i svim i ja 'teo da budem poznat i u tami sa bičem i mačnjavom zene i zlatne idole, a bez da. Posebno decenije i po, ok - arheolog, ali sam blizu ("arheološki" tvrtkom, a ja na petom spratu, JORDAKA istončara, prim aut.)

Kor je Harrison Ford utočio u nastalo. Posle Hrama Propasti, još više (hladno jesti babun - detine - za to treba imati stom - nednjeg Krstaša shvatio sam - moć čoveka, al' lađan ko boza i - film. Al' simpatija je osta - vasa, šesir na glavi, ofucana - na u sličnom fazonu i torba za - pravi pljačkaš grobova. Da - pulacija sačinjena od žena, - Lara nikad ne bi bila konstru - danas selim što Lara postoj - gumi, prim.aut.) - prošlom broju rekao - nema - avantura Doduše, mesec i po - video da nije baš tako, igrajući - elemente koji prevashodno - tu kao dobru. Tu je zagonet - tetna, tu je priča koja je adek - nedstveni oblik akcije. Dobro, - ena, ali ima sve ključne ele - progasi za solidnu. Malo li je?

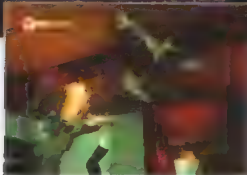
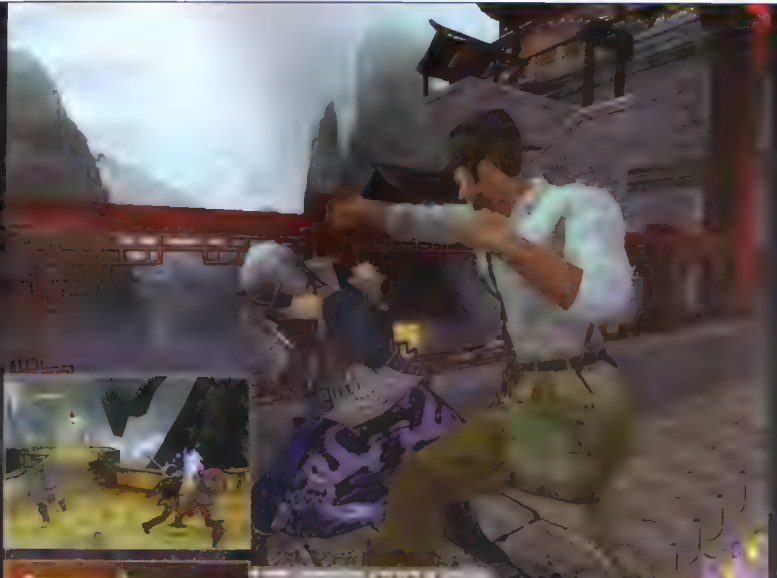
mraktena u Lukasov univerzum, - tu su nacisti, tu su koke, tu su - koje dopnose prizvuku - Cejlom, Istanbul, Hong Kong),

tu je ljudi naučnik koji radi za Naci trupe i sakuplja drevne relikvije, kako bi potpomogao uzdizanju rajha? Upućeni ste u temu? Da vam elaboriram

Čenim da dosta vas na zna pravo poreklo kukastog krsta, a i da ne poseduje podatke o manijakalnom umu kakav je jedan Firer posedovao. Naime, stari se Hičo do yaya ložio na magiju. Mnogi naučnici i danas smatraju da su vođeni ratovi na više planova - dok je jedan bio tih i podrazumevao špijune i žbire, jedan je bio javni i podrazumevao je blickrig i čvrste ofanzive, tlačenje i zauzimanje depoa i otimačinu resursa, treći se vodio na spiritualnom planu. Hitler je načinio "bratstvo leve ruke", neku vrstu ezoteričnog reda koji će raditi na pridobijanju medijuma i mistika za potrebe Rajha. Jedna sekcija je imala za cilj da pronade svete relikvije koje će podići snagu i moral Arijevske rase i omogućiti im kako vojnu, tako i duhovnu prevlast. Pored nekih mitskih oružja, ova sekcija je tražila najsvetije relikvije svih podneblja i religija - parče Pravog krsta, grobove zaboravljenih faraona, sveti Gral, Pandornu kutiju, Zavešni kovčeg, mač kralja Artura, ruku Jovana Krstitelja.

Što se tiče kukastog krsta ili svastike, on je prvobitno predstavljao simbol sunca i sunčevih zraka. Samo njegovo ime (svastika) potiče od reči "suas ist", koje znače da je to dobar znak (ako se dobro sećam, bukvalni prevod je "dobar je"), ali su ga modifikovali, zarotirali u stranu krveći njegove krake i tako dobili simbol mraka i zla. Lukas je iskoristio većinu ovih informacija, čineći osnovu za dva filma - Otimče izgubljenog kovčega i





Poslednji krstaški rat... Dakle (da se vratimo na temu), svaki put kada Indi nade neki artefakt ili nekog moćnog idola, pojavi se neki naci gad da mu ga otme... Tako je i sada, pošto vas proganja psiho Albreht von Beck

Na samom početku počinje trening misija koja se posle nekoliko kratkih instrukcija pretvara u avanturu. Tu je pogled iz trećeg lica, tu je verni bič i dve jake šake, kao i sijaset poteza, kako borbenih, tako i onih drugih... Mislim, da povučem paralelu - isto kao i kod Lare, samo što je odradeno sa malo više stila... Akcija je na više nego solidnom nivou, a što se tiče pegle - tu su blokovi, tu je rolna, tu je bežanija, tu je još mnogo toga

Naravno, nije sve borba na pesnice, a to je ono što meni smeta i što BAŠ odudara od starog, dobrog Indijane. Mislim, dovraga, čovek se zove po psu, to je BRE pacifista i čovekoljubac, koji pribegava oružju samo kada je situacija bezizlazna (scena na bazaru kada ga turčin napadne vitlajući sabljom - šta će drugo da uradi nego da mu šine tane u srce?). Glupo je recimo to da on jurca sve jače i jače oružje, posebno ako se uspostavi

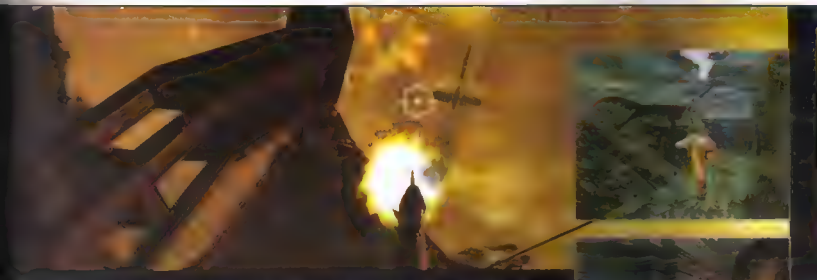
da je to oružje podjednako efikasno kao i pesnice. Mislim, jedina prednost oružja je to što prska sa daljine, inače otprilike treba isti broj hitaca i isti broj udaraca da se lik onesposobi. Čak je mnogo više kul isprebijati gnjidu nego mu frknuti metak u lice, kad će to bagra ionako da PREŽIVI. Mislim, ovo je baš glupo - pucati u lika četiri-pet puta da bi ga ubio. Ja sam do sada upoznao samo dva čoveka koji su izdržali metak u lice ili glavu i to sa katastrofičnim posledicama po govor, izgled ili motorne funkcije, zato mi je ovo krajnje zatupasto. Nišanje je zato automatsko sve dok Indi stoji nepomično, dok mora da se nišani samo kada se Indijana kreće. Mora da je to loše nišanje vezano za njegov problem sa vidom, al ko će ga znati ako ne Đorđz Lukas... Bič je isto mega kul, ali samo kada ste sa jednim protivnikom na ekranu. On je slabiji od oružja i pesnica kada je konfrontacija u pitanju, ali je zato odličan za razoružavanje i interakciju (jednim udarcem možete izbiti oružje iz ruku, ali je potrebno osam do deset udaraca bičem da bi nekome pustili dušu na slobodu). On vam može poslužiti i kada je vuča poluga u pitanju, da privučete pažnju neprijatelja ili da dohvatite neko platformu koju ovako ne bi uspeeli... Možete da usamljenog protivnika obujmite bičem i navučete ga na aperkat, što je još jedan plus za isti...

Pojava ikone je i ovde zabeležena - kada dođete do mesta od suštinske važnosti, pojavice se ikona koja će vam to naznačiti (što je podjednako i dobro i loše). Što se tiče inventara, menjate ga na gornje dugmiće, ali morate obratiti pažnju da nije podesan za

upotrebu u borbi pošto se koristi u realnom vremenu. Meni je lično glupo (ali funkcionalno) kada se igra pauzira dok butate inventar - mislim, šta, reći ćete liku sa kojim se mučki sukobljavate "e, bate, sačekaj samo da iskoristim prvu pomoć, pa ću da te ubijem"... A što se same pegle tiče, batice, ne liči on meni na krhkog profesora arheologije. Ko da se rođa spremao za Ultimet Fajt. Mislim te dve ruke, to su (ne dva rudnika zlata, što bi rekao Osman Avramović v.k., prim.aut.) dva seta EKSPLOZIVA, a sa njima zamahuje kao Čelčni Majk. Prisutne su i kombinacije od dva dugmeta, ali ništa nije previše kompleksno, ali služi svrsi ko izmišljeno - lako se pamti i lako se izvodi...milinal Tu su i bosovi od kojih vas neki čekaju sami, a neki u kombinaciji sa pristizućim običnjacima, a u većini slučajeva ili treba provallti šemu kretanja i napada ili treba koristiti sredinu. Tu i tamo oslane po neki banalan, ali svaki bos je banalan na svoj način

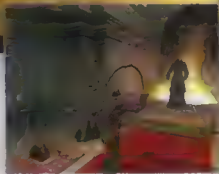
Ni psihičke ni fizičke zagonetke nisu preterano teške. Cenić da će se svi odlično snaci, eventualno će se neki naci malo teža, ali ništa što pola sata-sat klikiranja ne može da reši. Prevashodno je u pitanju kriptika, numerologija ili poznavanje zodijaka, a cenić da se svi u pomenuto dovoljno razumeju


Zašto je igra solidna kada do sada nisam rekao gotovo ništa negativno (ne računajući oružje)? Pa najveći problem je grafika. Igra zbog svog izgleda podseća na port srednjeg kvaliteta, scenografija je mahom zamučena,



...na i pad frejmreita prouzrokuje usporenja. Dok su neke animacije "ko voda na masti", ostale su spore, umeju da zguše ili da iziriraju. Sve je pitanje kozmetike, igra deluje zbrzana, malo glancanja tu i tamo, ali u svakom slučaju izgled, al kao da nema prilike da kažem - nije sve u mizeriji. Se pogledati kroz prste igra, malo jedina ili jedna od retkih mana. Scenarij i predloga je kvalitetna, tematski je, kao iz filma izvučena, dinamički se odvija, odnosu na radnju i akciju. Sve se odvija, ali je neprisutan i neki od elemenata, što stari što ovaj noviji (koji je bolji). Zvučni efekti su i više nego solidni, odličan glas, duhovite komentare i

mudrolije zadužen bio je David Esch, i ako smem da dodam odradio je dobar posao - maštene zvuči isto kao i Hanson Ford i tako jedna od avantura koja vas možda neće oboriti s nogu perfektnim zgređom, ali koja ima dobru priču i čak "kostur". Ljubitelji maštave avantura je preporučujem kao dobar "pick up" dok je ostalima preporučujem na kućnu valjanje. Čitamo se.



boNUS	IZDAVAČ: Sony	Zanr: Avantura	Medij: DVD 1								
 <ul style="list-style-type: none">• 1 Igrač• Memorijška kartica• Vibracija• Analogni kontrola	KONZOLE <ul style="list-style-type: none">• PS2 <input checked="" type="checkbox"/>• GC <input checked="" type="checkbox"/>• X BOX <input checked="" type="checkbox"/>• GBA <input checked="" type="checkbox"/>• PSONE <input checked="" type="checkbox"/>	OCENE <table><tr><td>PS2</td><td>7</td></tr><tr><td>GC</td><td>7</td></tr><tr><td>X BOX</td><td>8</td></tr><tr><td>GBA</td><td>7</td></tr></table>	PS2	7	GC	7	X BOX	8	GBA	7	87%
PS2	7										
GC	7										
X BOX	8										
GBA	7										

WWW.BONUS.CO.YU

<http://www.bonus.co.yu/forum/>

POSETITE BONUS NA INTERNETU

boNUS

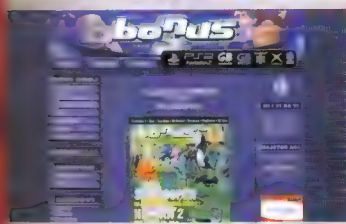
NAŠ JEDINI ČASOPIS O ZORAMA ZA KONZOLE

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija tema ovog meseca je RPG



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na tražike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: Internet adresu bonus@sunet.yu ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11080 Beograd 22

CHARLIE'S ANGELS



Verovatno nepostoji niko ko nije čuo za Čarliejevo tajno oružje koje je već dva puta na velikom platnu spasilo svet. To su tri tri super obučene devojke koje su ponovo pobedile svetske teroriste koji su po ko zna koji put za redom pokušali da unište planetu. Anđele, u filmu glume prelepe Cameron Diaz, Lucy Lu i Drew Barrymore. Posle dva više nego uspešna filma o ovim heroinama koji je ljudima iz holivudske industrije doneo ogromnu količinu zelenih papira njihovi tvorcii su rešili da ih donesu i na naše konzole, i da nam omoguće da i mi sami preuzmemo ulogu ovih super heroja uključimo se u njihove avanture a da oni pritom inkasiraju još koje milione

U ovoj avanturi anđeli na tajnom zadatku treba da zustave zaveru loših momaka koji su skovali plan da pokrađu najpoznatije svetke spomenike. Naše junakinje Natalie, Dylan i Alex će koristiti sve što znaju, biće tu većost maskiranja i bešumnog neprimetnog prikradanja, svu moguću naprednu tehnologiju kao i nezaobilazne akrobatske bonlačke veštine kojima će na smrt mlati

hiljade loših momaka

Prvi utisak je svakako pozitivan, odmah po startovanju igre zablistala je njena odlična grafika i to je prvo što prosto upada u oči svojim kvalitetom već na prvi pogled. E sad bi sve bilo odlično da ostatak igre prati dobar primer koji su dali dizajneri i 3d medelari, ali nažalost utisak odmah kvare propusti na skoro svim drugim poljima igre do kojih je doslo u procesu proizvodnje. Ali o manama ću posle prvo želim da istaknem sve što valja a toga zaista ima u ovoj igri. Verovatno najbolji detalj su svakako video sekvence u toku igre koje su toliko dobro dizajnirane da ostavljaju utisak kao da gledate novu animiranu epizodu ovog filmskog serijala. Junakinje izgledaju indetnično kao i njihovi uzori i filma. Kompletno cela grafika u igri je sigurno i njen najbolji deo. Modeli junakinja su zaista odlični. Kvalitetno su izmodelirani i jako dobro teksturisani, ljudi zaduženi za njih su stvarno uradili odličan posao. Takođe modeli protivnika su odlični i ima ih preko 30 što je takođe jako dobro jer se raznovrsnošću protivnika izbegava onaj najgori efekat karakteriističan za skoro sve tučaroške igre i uopšte

igre ovog tipa, a to je utisak da celu igru bijete jedne te iste ljude samo drugačije ofarbane ili obučene. Trudom dizajnerskog tima to sa ovim ostvarenjem nije slučaj jer je evidentno da se na raznolikosti protivnika stvarno dosta radilo. Ne samo da ih ima mnogo i da su većinom dosta različiti nego skoro svi imaju potpuno različite tehnike borbe i taktike kojima kreću u okršaj sa vama tako da imate utisak da se stvarno kroz igru susrećete sa različitim ljudima što je za svaku pohvalu jer tako nešto na ovaj način nisu uspele ni daleko bolje ocenjene igre. Grafika i vizuelni efekti blistaju na svim nivoima kroz koje vas igra vodi. Mišje se odvijaju na najrazličitijim svetskim lokacijama koje su stvarno odlično prenešene na ekran. Fenomenalno su dizajnirane, sa mnogo odličnih tekstura koje krase zaista pozitivne svetne boje koje kroz najveći deo igre ostavljaju neverovatno pozitivan utisak zajedno sa zvučnim komentarima junakinja. Sve ovo je odlična promena u odnosu na većinu mračnih koljačina koje zapljuskuju tržište što se samih efekata tiče i tu su ljudi bili potpuno na visini zadatka i nesumnjivo su zaslužili



neprestalno tuku a vi hiljade puta čujete ponovo i ponovo jedan te isti zvuk to zaista zna da izludi. Što se muzike tiče ona kao da nepostoji, bućuci da je celu igru prisutna u pozadini ali da je toliko bezlična i bleđa da se slobodno može zaobrići od daljeg komentiranja. Prava šteta. Dodao končno, i do Gameplay-a koji i nije baš za pohvalu, čak naprotiv. Cila igra je u nekom glupo Street Fighter fazonu koji na momente i nije tako loš čak naprotiv ali jednostavno nije podoban za celu igru, posle nekog vremena jednostavno dosadi. Ako mene pitate nek kombinacija više različitih faza igre bi bila pun pogodak ali nažalost niko nepita nas sitne male mizerne Bonus kritičare koji smo tu da kudimo i pljujemo kad oni pogreše pa kad nas već nepitaju mi bar svetski pljujemo.



problem a iako će neće biti potrebe niza-
kakvim privikavanjem ili time sklonim radnja-
ma. Sve u svemu ova igra je jako definitivno
ni blizu savršena svakako vredna vase pažnje
makar na jedno popodne jer ima određeni
kvalitet koji je nažalost umnogome pao u
senku zbog brojnih propusta ali oni se
verovatno mogu ignorsati zaradi nekoliko
sati dobrog provoda, a što se zvuka ti-
predlaže da iskopate diskmen ili neki svoj
stan vokmen i ograničite uživanje u ovoj igri,
na gameplay i grafiku a zvuk ipak prepustite
"hrabrima" ■



izdavač: Ubi Soft

Zanr: Akcija

Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijaska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

<input checked="" type="checkbox"/>	8
<input checked="" type="checkbox"/>	8
<input checked="" type="checkbox"/>	6
<input checked="" type="checkbox"/>	4

60%



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

El grande prevara i to u najlošijem maniru, jes' očiju mi... Taman sam pomislio "vide čuda, još jedan broj hit do hita, kad ono šit do šita". Takav je slučaj i ovde. Ok, prema Lari sam bio manje više brutalan, iako to možda nije zaslužila (šatro nije), ali što se macana tiče, stani malo drugar, tu već može da se gazi bez žaljenja...

U čemu je problem? Pa za početak, igra kasni samo godinu dana. Samo? Dobro, tu kroz prste gledamo, ipak ne može BAŠ svaka igra da u osvit osvane... Sledeće na tapetu - način na koji je igra predstavljena - GTA u svemiru. E tu već nema pardona. Svi znaju da je GTA moje mezinice i lični favorit... uporediti OVAKAV krš sa ONAKVOM igretinom - ni u ludilu najludom. GTA krasi nelinearnost, što se ovde NE MOŽE pronaći, mogućnost opcija, čega ovde nema i raznovrsnost vozila - što ovde nije slučaj, a i da jeste, šta će mi raznovrsna vozila kad ne mogu da ih otuđim??? Porediti je sa GTA je dakle nemoguće, smešno i suvišno... Pratite li me?

Daleka budućnost je uvek jaka tema za razmišljanje. Nikad ne znaš šta sutra može da ti donese, zato mi je cyber i gotivan - previše mogućnosti i potencijala, samo je um ograničen... E pa programeri je u ovom slučaju um suviše ograničen. Šta da se radi, e? Svi gotivo da žive na asteroidima, svi krše zakon i ako sam dobro skapirao koncepciju, u dalekoj budućnosti lova-

ca na ucene ima više nego advokata u SAD danas. Sada, kako ime lepo kaže - i vi ste jedan od njih, obučen za sličan posao - pre ste bili rendžer, interplanetarni murijaš, al ste popili pedalju zarad podmetačine. On dakle VALJDA hoće da spere ligu sa svog imena. Valjda? Iz uvodne priče bi to trebali da saznamo, al ovde priče kao da nema. U stvari ima priče, ali ništa ne govori... U stvari govori, ali ne govori ništa bitno. U stvari, najbolje u celoj priči je to što priča može da se preskoči jer zaludu teče u nedogled. Dilema, većita dilema Hamletovskog tipa - biti ili nebiti, piti ili nebiti, biti ili prebiti (pretući)... ja biram zadnje - pretući. Pretući glavnog i odgovornog urednika, zbog igre koja se opisuje, a ič ne vredi. A što ne vredi? Pa obično je slučaj da se u nedostatku multiplejera, opcija prekompenzije pričom. Kada priča ne valja, kada je stereotipna, puna klišeja o osveti (a kao da mi se čini da se osveta nigde konkretno ne spominje) onda se doima da je šuplja, zaludna, suvišna i bespotrebna (i priča i igra)...

Ok, makar ima akcije. Mislim, kakav bi to bio FPS bez akcije? Osnovna zamisao je da se u igri kombinuju elementi kopnene pucačine iz prvog lica i svemirskog dogfajta (pucačine iz kokpita). Znači sletite na planetu, infiltrirate se ovde i onde, pobijete sve što mrda i maše velikokalibarskim oružjem na vas, oslobodite nekog mentola ili dušu nekog mentola, vratite se u brod, poletite, oporaites sve što vas napadne i

predete na sledeću misiju. U bilo koje doba možete da odlučite da napustite kokpit i opet izađete i pucate i to bi bilo dobro kada bi služilo svrsi, ali ne služi, tako da je u star-tu relativno dobra ideja upropašćena

Šta tu još ne valja? Pa - linearnost... Igra je stopostotno linearna, što tu i tamo ima svojih pozitivnih strana (ne morate mnogo da bazate i uvek vam je jasno šta vam je činiti), ali cenim da bi igra bila HIT da je ubačena opcija "skretanja sa puta", zaobilazanja nekih rutina, istraživanja svemira i kopna na kome se nalazite (više od osamdeset posto igre). Zašto je jedan PC Freelancer uspeh? Zato što u bilo koje doba možete da uzlebte sa planete i zabodete daleki svemir gde se možete prepustiti pljački, otimanju, ubijanju i inkasaciji keša, koji možete da iskoristite u konstruktivne svrhe. OVDE TOGA NEMA. Sine, spustim se na planetu i osećam se ko Doroti - samo prati drum od žute cigle i pobi sve na njemu koji preteći idu ka tebi i stičiš u Kanzas pre ili kasnije... E tako ti i treba kada nisi svemirski pirat, već glupi lovac na ucene. Ma ko bre uopšte voli lovce na ucene? U zvezdanim ratovima Boba i Džango Fet su mi krajnje antipatični, zar nisu i vama?

Onda je tu minus na dogfajtu. Mislim, interesantan je krajnje u početku, ali samo par borbi kasnije i uvidite da tu nešto ne valja. Šta sad nije u redu, pitam se ja i tek dodncije shvatim, NIJE U REDU TO ŠTO NE MOGU DA UMREM Mislim, naviklo se na Starlancer-e, Freelancer-e, Elite, pa se zna



...p borbe vodi, ali kada me
...ovaca odjednom, a ja
...da su mi letelicu oštetili.
...Ma... kad se TRUDIŠ ne
...a baš sam se oznojio

...oružje. Oružje IZGLE-
...an mirano osvetljeno,
...sano. On repetira, a ja
...koliko je ku. A onda ma o
...skapram ništa nje
...za TM (trade mark), sve
...gazi gara ili filмова. Čak
...e delovao kul je ustvar
...a. Pistol, "trometkaš".
...ali iz Robokapa. TRAGE-
...iz Ha-oi-a. MIZERIA!
...akcije - gotovo da je ni
...sko iskrasne ponek prekidaj
...u svemiru EEEEEEE, pa
...dučnost poštedeti POLU-
...aut, i to bi bio to

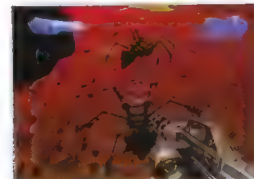
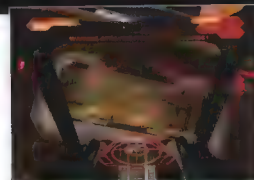
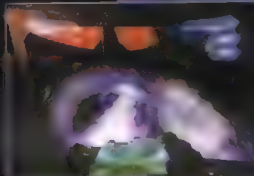
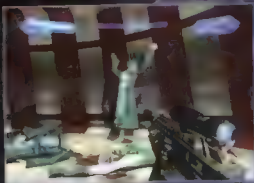
...ne na misli? Nema, svako
...e svrstano pod kategoriju
...gasi odnosno završava
...Šta je cilj? Pa pobiti sve (i
...nema nekih većih problema,
...to problem) koji se
...u koju ste ušli, a kada ih
...mentite prostoriju i nas-
...re Dobro sad da i ja ne
...ne preterujem, nego ne
...počnem rečenica prim aut.)
...ano oše, ali je uglavnom
...bradujem, pomislim "vidi
...me je snajperom za zak-
...vratno da se pojavi bagra
...strane a stara sam ja lja,

neću im dozvoliti da me iznenade", a on
me iznenade - NE POJAVE SE! Opkoje me
ne zviru. Taj AI stvarno ubija u pojam ili
ga prebudi, i ga osakate. Nekada je
neopodno da protekne po nekoliko minu-
ta da bi se neprijatelj pojavio.
Nekada čekaju da se vi pojavite, a kada se
pojave - oni NE REAGUJU

Ipak, tu i tamo zablsta nek momenat neka
neprijateljska akcija prevarti te na par momen-
atata dovoljno da pomisliš da će sve biti
malo bolje, a onda pad veliki pad
Shvatim da sam ja jedini sakt na terenu.
Sv iskaču iz zaklona, kotrija u se po podu,
zavežu po podu pod preprvom palbom,
a ja? Pa ja mogu da ČUČNEM.
TJAM JKUBOŽIUIII Šta je bre ovo - akcija
ili ČUČAVACI! Pa onda aspekt koji bi naz-
vao "Igranje za ud Otpkam spaštanje -
niko me ne napadne. Mislim, dokujem se
na svemirsku krstariču - šta treba, da
kucam na zid krstariče da bi me napala?
Slećem kod zatvora "Dobardan",
"Dobardan", "Ja evo došao po zatvoreni-
ka", Izvolte izvolte zapućaćemo malo
kasnije na vas ako vam ne smeta". "A,
sad? Što ne sada?", "Ne, ne, ne sve po
P.S-u". A pa dobro najavite mi kad ćete
da pucate". Svakako, svakako!" Pa ti sad
igra, Igram ja tako igram, završim sve što
je trebalo - da li je misija gotova? Neeee

Vratim se putem kojim sam došao,
učinam - susitići će me negde pojačanje.
Ubi me neizvesnost, približavam se
Pailbearer-u (ime broda koji furate sve
vreme), cenim - de je bolje da m postav-
zasedu nego kada sam na samom zmagu
kad ono - NIKOG. Ušetam se nonšalantno





na brod, uzletim, taman se naoštirim na jedan brz i trijumfalan dogfajt - pusto Nigde ni "b" od broda... Uđem u hipersvemir, kraj misije. Pa što je ne završi pre dvadeset minuta kada sam ispunio misiju, 'sam baš morao da se vraćam skroooz nazad i uzletim i odlebam da bi shvatio da me UOPŠTE NEĆE NAPASTI?! Neka animacija da sve to preskoči? Neeeee... Pa što me ubijate sa igrom kada je efektivnije sa tanetom, nožem ili radijacijom??

Vrhunac i kruna uspeha programera je ipak neupotrebljiva granata (koja se može upotrebiti u svrhu samoumorstva). Batice, granata se ponaša kao da je na KOKAINU. Ti je frkneš, ona se DVANAEST puta odbije i vrati ti se u krilo. Odskače o površine kao da je magična loptica, mislim, ALO TESTERI, šta bre vi testirate - igru ili droge koje ubijaju čula, razum i svest? Daj, pošaljite i meni malo, možda mi se igra SVIDI!!!

Grafika? Ma dobra je grafika, samo što su svi neprijatelji maltene isti. Kako da razlikujem saveznika od neprijatelja kad liče ko jaje jajetu? Pomislim "odakle sad neprijatelj na desnom boku?" šinem dva tri

rafala i shvatim "pa to nije neprijatelj, to je pobratim... Aaa-iii pobratime, kuku, što ti BAŠ JA život oduze, a ne dušman?", pa tek tu shvatim kakva sam ja dijabola. Sad, jali' ja, jali' DUŠMAN PROGRAMERSKI vi vidite... Brate, ako su bombe na kokainu, testeri na heroinu, programeri kao da su na LEPKU, ovaj "dežavu" ne mogu drugačije da objasnim. Sve mi nekako deluje kao da sam već bio tu, ali sam SIGURAN da NISAM... ma dajte i meni jednu kesu tog lepka, možda mi mozak otkáže kad već do sada nije.

Stani, stani, stani... Zvuk je kul (razmišljaj i prebira po memoriji). DA, DA, DA (trijumfalno dižući ruke) ZVUK JE KUUL, ima ga, dobar je, kvalitetan, sad manje ili više od situacije, al neosporno je KVALITETAN.

E, Bogu hvala (krsteći se) da sam našao nešto na šta zamerku nemam, taman je počela nada da mi umire (upamtite - nada umire zadnja, odma posle ane, marije i brankice, prim.aut.) Eto, ako ni zbog čega drugog, možete da slušate igru dok se maltretirate sa njom... I to je nešto!

bo'US



- 1 igrač
- Memorijiska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

Izdavač: Sony

Žanr: Platforma

Medij: DVD 1

OCENE	6
8	
5	
4	

51%



MAKSIMALNA

Zabava!

SVE U JEDNOM!

• Najbolje 3D
• DVD filmovi
• Muzika i CD-ovi

• 3D Engine

• 3D

• 3D u sekundi

• 3D

• 3D

• 3D DVD filmove

PlayStation®2 14.900 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci • Poštanska štedionica
- express krediti • Societe Genneral



SOFT

Beograd • Bulevar Oslobođenja 111 • 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Zemljaničnik • 11070 Beograd 47, tel: 011/3222 606

Beograd kao najbrži i povoljniji način plaćanja proizvoda preko interneta www.bezicall.rs/yli

RESIDENT EVIL: DEAD AIM



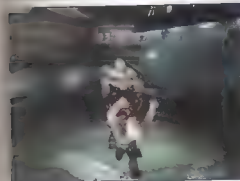
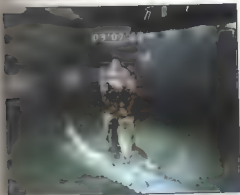
S početka vaju uzeti u obzir dva fakta - prvi : JA VOLIM OVAKE IGRE drugi : MNOGI NE VOLE OVAKE IGRE (Imajte to u vidu POSEBNO kada dođe do ocena, čisto da ne bude kako vas nisam upozorio, prim aut.)

Sa druge strane, neosporna je činjenica, makar što se igračke populacije celog sveta tiče, da je ovaj miks žanrova koji Kapkom želi da oživi i održi već dugi niz godina, veoma nepopularan kada se uporedi sa dobitničkim serijalom kalibra Rezi... Sa sasvim trećeg stanovišta - mnogi su priznali da je Dead Aim prvi u nizu (gunsurvivor, dinohunter, etc.) koji je "sočinio" nekoliko koraka u pozitivnom pravcu, što se ostalih aspekata tiče, na vama ostaje da prosudite, ako posle čitanja ovog članka uopšte budete želeli da sudite (čitaj: igrate).

Kao i uvek kada je kvazi-Rezi ili oridinale u pitanju, logično je pretpostaviti da Kišobran korporacija opet pravi veliku nuždu tamo 'di joj mesto nije, pa tako i ovaj put. Proizvodnja i prenos virusa su veoma pipava stvar, a i kakav bi to bio zaplet da se virus

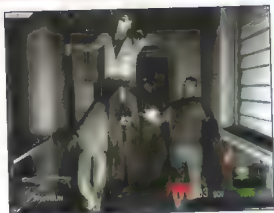
samo maaaalčice ne oslobodi? Znači - opet Rakungrad, opet Kišobran korporacija, opet G i T virus, opet vladini agenti i plaćeni operativci... i naravno - opet ti poluraspali, poluživi ljudi koji poluju poludžigericu svima koji se polumrdaju... POLUde sam! Ahem, sukobom gorepomenutog operativca i istotakvog agenta (Brusa i Morfeusa) počinje igra koja se svodi na bazanje kroz postrojenja krstarećeg broda koji je imao za cilj da prenese pomenute viruse sa mesta na mesto. Drugi vladin agent (agentic) se meša i baš u momentu kada njih troje povuku svako na svoju stranu počinje spektakl (ili debakl, pa kako god, prim.aut.) Pozadinska priča se razotkriva u hodu, nailaženjem na dnevnik i manifeste, kao i prepiske (izem ti birokratiju), a mestimično i na međuanimacije, samo što se priča svodi na samu igru mnogo više nego na mitologiju svima nama obožavane Rezi franšize (multimilionske jakako, prim.aut.). Kao što to i biva, priča je bogatija na likovi koji su pomalo suvoparni, ali "za suvoparnost koga briga, dok TANDARA sačmu riga.." (bljuje, prim.aut.).

pitanju je mešavina (ajde da dovršim iako se kladim da ste znali) pucačina koja kao periferijal koristi svetlosnu pljucu i akcione avanture koja se zasniva na Rezi materijalu. Šta je tu inovacija? Ovaj put se sa pljucom kombinuje miš ili dualšok. Dok vam jedno služi za pucanje, drugo služi za kretanje, okretanje i bežanju. Ja lično preferiram dual - jerbo sam vrljav u levu ruku, pa ne umem da mišujem/nišanim na nju. Ele, ovaj je put više bačeno na avanturu, uspešno je uhvaćen trip Rezidentivliskog progressa kroz igru (od plahog ka napetijem po makijavelističkom principu "na kašiku"), sistemom korak-pokorak do samog kraja zapleta i krvavog raspjeta, što je doprinelo dinamici i atmosferi igre. Tu su i objekti i predmeti koji su postali zaštitni znak ove igre, a u dijapazonu od šarenih kartica svih boja, preko oružja, pa sve do "zelenih biljaka" (herbalna medicina, još samo i papirić da su obezbedili, prim.aut.) i spreja za prvu pomoć.



...a još? - pitate se vi sig-
tu je prisutno i taktiziranje
...jama je na vama da se
...se tući ili bežati i tuđi se
...Crunfove majce kažu u
...Bolje častan bijeg, nego
...Tko se bori i biježi
...nova bori". Beg je u poje-
...ama preporučljiv zbog
...Naime, vaš inventar
...svu džebanu na koju
...be je vitalno utrošiti je na
...začuvana municija koju
...vam biti KRUCIJALNA za
...Ali ni tu inovacijama
...am već spomenuo dualšok
...kretanje, okretanje i bežanju
...podrazumevalo VEĆU
...veću a NE potpunu
...napred određene, ras-
...neje", pa je zato od
...da budete malo fleksibil-
...je i opcija bežanja
...raspoređena, koju vala
...golemo, u slučaju kada
...h strana. Naravno, u kas-
...am i neće biti od neke
...moć, ali to je zbog toga što se
...ovratno sporo, dok se u dru-
...se pojavljuju stvorenja koja se
...vratno brzo (glimen, hanteri,
...

Kao žlag na tortu, tu je i neadekvatan bal-
ans između stupnjeva težine. Dok je prvi
stepen bizarno lak, treći je perverzno težak,
tako da vam ostaje srednji stepen težine
kao "pravi put". Što se tiče grafike, moram
priznati da je ona veoma kvalitetna, velika
je pažnja posvećena kako poligonalnim
modelima i njihovom animiranju, tako i
neprijateljima i njihovom izgledu. Isto tako
je i sa osvetljenjem i senkama u igri, što
dalje doprinosi elavaciji atmosfere, kao i
autentičnosti horor enterijera. Naravno,
kako svaki Jin ima svoj Jang, tako je i ovde
- prebudžnost efektima i poligonima na
ekranu te-ve prijemnika rezultira
delimičnim padom frejmova, a da vas ne
lažem, negde i momentalnim bagovima. Sa
druge strane, muzika naginje ka perfekciji
izdižući atmosferu na još više instance, a
raznovrsnost zvukova doprinosi pomenu-
tom u još većoj meri. Da se na momenat
vratimo Jin-Jang faktoru - glasovna gluma
je BULJASTIČNA, a sami glasovi kao da
dopiru iz BAČVE... Pak, najbizarnije u igri je
TITL - sa engleskog na engleski, i to onaj



koji se NE POKLAPA. Ok je oprostiti jednoj
"Princezi Mononoke", koja je prvo bila tit-
lovana na engleski, pa naknadno sinhroni-
zovana, što se sinhronizacija i titl ne podu-
daraju, ali kada je u pitanju igra koja je
planirana za jedno jezičko područje i apso-
lutno pogrešno titlovana za to isto
područje... ja sam zbunjen! Čemu sve to?
Kao u Hrvatskoj - titlovati "Rane", i dati
Dijaboli, Švabi i Pinkiju imena Raja, Gaja i
Vlaja... ČEMU??!!! Mislite o tome. ■

bo'us PRINCE OF PERSIA		Izdavač: Activision	Zanr: Akcija	Medij: CD 1
	• 1 igrač	• PS2	OCENE 	UKUPNO 78%
	• Memorijnska kartica	• GC		
	• Vibracija	• X BOX		
	• Analogna kontrola	• CBA		
		• PSONE		



THE GREAT ESCAPE



Pitanje: Šta uraditi sa hit filmom od pre 40 godina?

Odgovor: Pa napraviti video igru naravno!

Najbolje čuvani zatvor za vreme drugog svetskog rata, Stalag Luft III, 10.000 zatvorenika. Jedna misao Beg. Svih 10.000 zatvorenika je imalo tu misao, i to bi bio najveći pokušaj bekstva u istoriji. Među zatvorenicima je bilo drvodelja, inženjera, rudara. Sa njihovim znanjem su uspeali da prođu sve protiv mere koje su Nemci postavili, uključujući i seizmografe za detektovanje kopanja, ogroman rov oko kampa i podignute brvnare gde su držali zatvorenike. Uprkos svemu, zatvorenici su uspeali da naprave čak tri tunela koji su vodili ka slobodi.

Mart 1944 godine, 76 zatvorenika je pobešlo. Svi sem trojice su uhvaćeni. 15 ih je vraćeno u kamp, 8 poslato u koncentracione logore, a ostatak pogubljen. Priča preostale trojice je bila osnova za hit film iz 1963, The Great Escape (Veliki beg)

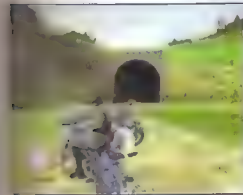
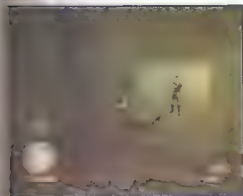
Sad je film uspešno adaptiran u video igru sa Stiv Mekkvinom u glavnoj ulozi (baš kao u filmu). Zahvaljujući modernoj tehnologiji, Mekkvin je vaskrsnuo (i likom i glasom) da ponovi svoju ulogu kao Virdžil "Kralj kultura" Hilt

Pošto je vaš avion oboren iznad Nemačke, vode vas duboko iza nemačkih linija do Stalag Luft III. Sad je sve na vama (Virdžilu) da smisli plan za beg, uz pomoć Mekdonalda i Hendlija. Cela igra se sastoji od preko 20 misija među kojima je bežanje od nacista kroz Stalag Luft, Tetonskog zamka, Luftvafe aerodroma, bolnice i voza. Početak igre, u Stalag Luft kampu, moraćete da odigrate nečujno (stealth). Vi kontrolisate tri saveznička oficira koji će krasti alate, onemogućavati stražare i konstruisati plan za beg. Svaki od likova ima svoju jedinstvenu priču, veštinu i snagu, tj sebi svojstven način da zavera švabe. Hilt je ekspert u obijanju brava, Mekdonald "Pamet" govori perfektno nemački i odlično imitira nemačke oficire, dok je Hendli "kralj jivac", džeparoš i možete ga

koristiti za pribavljanje raznih predmeta. Potrebno je da usavršite njihova znanja i upotrebite ih u pravo vreme da biste uspeali da pobjegnute iz kampa

Na svu sreću igra ne ide u istom pravcu kao Prisoner of War. Jednom kada pobjegnute iz kampa, dobijate šansu da pucnjavom izborite svoju slobodu. Na raspolaganju će vam biti preko 10 autentičnih oružja iz II Svetskog Rata, vozite džipove, kamione, motorcikle, sve u cilju vašeg uspešnog bega iz nemačkog logora.

Većina igrača, sa obzirom na njihove godine, verovatno nije videla film Veliki Beg (ukoliko nisu fanovi već pomenutog Stiv Mekkvina). U toku igre uglavnom treba da budete nečujni (tj. stealth). U jednoj tipičnoj misiji treba se šunjate oko, dodete do



...onda odatle do novog...
...nekad se cilj krije iza neko-
...zadatak učine zanimljivi-
...sve svodi na isto. Jedan
...ma u ovoj igri je taj što nika-
...koliko ste dobro sakriveni.
...ku bi trebalo da pomogne,
...me odstojanja od neprijatelja,
...pomislite da ste na sig-
...vas primeti. Možda je
...realističnije, ali ovo je samo
...zanimljivo

...igra oko šunjanja. Postoje i
...scene sa vožnjom naravno.
...nešto uništiti ili upucati,
...ne, ali to kratko traje. Kad
...da upravljate vozilom ili
...stružja, malo vam zasmeta-
...pogotovu kad vozite, što
...trustrajuće

...ne sa kratkim FMV filmom
...se otkrivaju pojedini detalji
...u i na vama ostaje samo da
...Dok kradete identifikacionu
...ta kopirate je, pa je onda
...trebalo bi da osećate
...tuzja, ali od toga nema ništa.
...basniva na filmu, svaka mis-
...se odigra kao i svaki dobar
...nema ništa. Struktura igre i
...de nisu baš najbolje imple-

mentirani. Uostalom, kada se šunjate okolo,
kradete vozila ili neprimetno upadate u
depoe, ako su vam neprijatelji glupi ili
neprirodno pametni, koja je poenta? Postoji
situacija kada je potrebno da se prišunjate
stražaru i zadavite ga. Prošetati se u njegov-
om vidnom polju nije bio problem. Niti
zamahivanje pesnicom nije uzбудilo
stražara. U nekim drugim slučajevima bilo je
obrnuto, što uopšte nije dobro. Da li je ova
igra loša? Nije perfektna, ima svojih mana,
ali dobra strana je da ima dobar scenario

Likovi u ovoj igri izgledaju skoro kao kanka-
ture u odnosu na modele iz pravog života,
zajedno sa nezgrapnom animacijom.
Beživotni pogledi, povećata tela samo daju
izgled pozorišnih lutaka, ali to nekima neće
smetati, naročito onima koji su voleli ongi-
nalni film. Tu je i mala doza humora... Za
razliku od animacije, teksture i osvetljenje su
na zavidnom nivou, ali daleko od spektaku-
larnog. Ono što se primjećuje je spor fps
(koji ponekad ne prelazi 30 fps), koji daje
konfuzne situacije



Pošto je napravljen na osnovu filma, zvuk je
hvala bogu bolji nego u većini igara. Nije za
Oskara, ali doprinosi. U istoj je ravni sa gov-
orom likova u igri. Dobro je taman toliko da
vam ne dosadi. Nemojte očekivati da vas
oduševi, ali sigurno vas neće razočarati.
Po mom mišljenju igra izgleda nedovršeno.
Možda da su imali više vremena, napravili bi
od ove igre hit, ali ovako kako jeste, nije
dovoljno. Šteta, jer je filmska licenca imala
mного potencijala kao video igra. ■

bonus



- 1 igrač
- Memorijaska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

Izdavač: Gotham Games

Zanr: Akcija/avantura

Medij: CD 1

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

KONZOLE

OCENE

10

8

10

10

92%

10

10

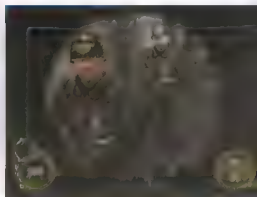
10

10

10



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



Naziv Wolfenstein budi mnoga lepa sećanja svakom ko sebe naziva kompjuterskim igračem (ukoliko prvi put u životu vidite ovaj naziv varjaču u ruke i ubijte se, odmah). Malo stariji igrači će se setiti prvog klasika Castle Wolfenstein kao i njegovog nastavka Beyond Castle Wolfenstein, koji vas stavlja u kožu nedužnog ratnog zarobljenika u nacističkom zanku. Fala bogu i oružju pobismo tih nekoliko tisuća zlih okorelih, naopakih nacista i dodosmo do KRALJA. Wolf3D - prve First Person Shooter igre. U tom trenutku svaka igra sem Wolf3D je izgledala smešno. Novi sistem pogleda iz prvog lica je terao ljude da se još više užive u ulogu opakog puka. Kasnije će se naravno formirati jedan od najpopularnijih modova u igrama. Dakle sad kad sledeći put budete seli za kompjutor/konzolu i budete krenuli da pikate Quake/Unreal/CS zamislite kako je bilo ljudima tada pre 10 godina kada su prvi put u Wolf3Du videli šta znači taj FPS. Prije 2 godine (104 tjedna koji se protežu na nedelje) ID software nas je sve iznenadio tako što je izbacio Return to Castle Wolfenstein za PC ponovo vraćajući FPS na stare staze čiste (pure)

akcije, zbog koje smo smeli da zažmurimo na neke sitnije propuste u AI-u koje je igra imala. Sada u 2003 Beyond Nerve Software nam donosi RTCW za Xbox (i ostale konzole) zajedno sa još nekim novim modovima i nivoima. I naravno jedinstvenim osećajem za multiplayer

To ti je jedna čudna storija

Priča se uglavnom priča kroz kratke ali ubitačne međuscene i u raznim dokumentima i novinama koje pronalazite usput. U koži ste B.J. Blazkowitza (očigledno lika poljsko-čehoslovačke nacionalnosti), heroja prethodne igre sa zadatkom da zaustavite vrh Hitlerove tajne službe da pnbavi prastare artefakte koji će im pomoći da stvore vojsku Undead nacisti!!! (ko je smišljao priču svaka mu čast na kreativnosti i domišljatosti, ja ovo ni pod bensedinom ne bi smislilo)

U toku avanture nalazićete na svakakve protivnike i čudesa. Spopadaće vas Undeadovi, zombiji, živi ružni Nemci i naravno mnogi propali laboratorijski zamorčići i projekti

Poslednja, tako da se izrazim, kraljica je toliko dobro dizajnirana da ja nemam reči, svakako je morala ući u Top 10 najgotovnijih negativaca. Dok PC verzija počinje tako što krčite sebi put iz zatvora, ovde ćete to uraditi iz...pa bolje da vam ne otkrivam, neka to ostane tajna. Moguće je kažu da ćete (ako ste igrali PC verziju) uživati u mnoštvu novih nivoa, što je svakako za svaku pohvalu

Single player verzija RTCW-a je svakako za svaku pohvalu ali na momente postaje jako monotona. Većina misija se svodi na - idi uzmi taj ključ, pa idi pobij ovih 48 zombija, pa se onda vrati i otvori ona vrata da bi spasio Loru od Grim de Vitta, pa onda opet idi oko i onda ti je kraj nivoa (i naravno izzy te časti novom pucom). Naravno nelinarnost nigde. Verzija za Xbox dodaje igri jednu zanimljivost. Moguće je igrati udvoje na split-screenu u Co-operative modu, ali ova ideja deluje zaista nekako ubačeno. U stvari pre bih rekao da se neko ovoga setio kad je već ceo posao bio završen pa su odlučili da ipak i to ubace. Ceo mod deluje dosta nezavršeno. Nemoguće je snimiti pozicije



Grafika i zvuk

be
)
to
na
kl
ko
de,
da
d-
il-
il-
so
su
su
e,
su
aš
tr
ko
to
ko
ka
im
jo
al-
da
U



poručio jer AutoAim podrazumeva ciljač prikovan za grudi što vas tera da trošite 45 metaka pucajući Zombiju u grudi umesto da mu cepite 2-3 metka u glavu i čao. Ako su već rešili da pomažu ljudima koji prvi put igraju RTCW nek im autoaim bude prikovan za glavu. Ovakvo je više odmoć (c) GibanicA nego pomoć. Sve u svemu začin C, šalim se, sve u svemu na AI se potrošilo dosta rada ali taj rad je ponegde pogrešno usmeren pa imamo tih nekoliko sitnijih grešica ali globalno gledano zadovoljavajuće.

Ono što izdvaja ovu igru iz mora ostalih (osim imena) je multiplayer. Može se igrati do 16 igrača online i ceo set dolazi kompatibilan sa Xbox Live! Ono što je za pohvalu su i statistike - dnevne, nedeljne i mesečne. I to ne samo u ukupnom skoruu već u svim kategorijama. Ko je s kojim oružjem napredniji, najubojitiji, ko se najviše šteta, ko najviše bleji na serveru itd. Iako bi se od jedne ovakve igre očekivalo da pruži igračima klasičan deathmatch RTCW pruža isključivo Team deathmatch iskustva. Očigledno da je sa pojavom Counter Strike-a i sličnih većina ljudi shvatila da igrači vole da se tamane u ekipama. Tako ovde možete biti Nemač (Štek) ili Ally (napadač). Zadaci su od

mape do mape dosta različiti i zanimljivi tako da cenim da ćete biti zadovoljni kada vam se priigra multiplayer.

i na kraju završna reč. Teško je oceniti ovakvu igru. Prvenstveno zbog mnogobrojnih simpatija koji ljudi imaju prema Wolf3D-u. Čak i da je ova igra jako loša plašio bi se da joj dam manje od 70% da me zlonamerni fanovi ne bi dočekali ispred gajbe i uradili mi...hm... detaljniji pregled mozga. Na sreću momci iz Nervea me nisu doveli u takvu situaciju tako da mirne duše mogu da dam ocenu ovoj igri i da je srdačno preporučim. Ima sve što vam je potrebno. Dobru grafiku, zvuk, atmosferu i ono što je možda najbitnije - fantastičan multiplayer. Uglavnom nakon čitanja ovog texta Xboxovci vi pravo kod svog pir...khm... legalnog dobavljača originalnog softvera. ■

...znati samo one nivoe koje ste već... kompjuter dodaje više protivni... (modu). Ali ipak osećaj u nekim... neverovatan. Primer - vi i vaš... /devojka/baba/deda upadate... Nemača ROKAAAAAN... tamo. Bum tamo i za čas svi... Čudo jedno U svakom... akcije žmurimo na jedno oko i... Nerve Software

Uspoeća postojanja

...udno odrađen. Dok će na jed... Nemač fino da se kriju iza predmeta i... amo da bi opalili koji metak u... time predstavljati malo teži... Undeads koji dolaze na kasni... DIREKTNO i PRAVO u vas, ... pucaj mi u glavu, pucaj mi u... time sebe praveći jako lakim meta... sam imao prilike da sa nekim... pravim intervju u tome ali mislim... Zombi to nikada neće uraditi... izostajm opciju koju nikako ne bi pre

boNUS		IZDAVAČ Activision		ŽANR FPS		Medij CD 1	
	1 igrač	KONZOLE	PS2	OCENE	9	89%	
	Memorijska kartica		GC		8		
	Vibracija		X BOX		8		
	Analogna kontrola		GBA		9		
			PSONE		9		



Da li sam vam kojim slučajem spominjao koiko ja volim da čitam stripove? Mislim, cenim da ima i većih fanatika od mene, ali isto tako cenim da sam i ja opak fanda kada je istoimena tema u pitanju. Tako se čitalo od Fordića i Dilana, preko starog dobrog Martija, do Zara i Kula, preko Konana, Spajdija, Panišera i Fleša Gordona, pod ruku sa Kortom, Torgalom i Asterom Blistokom. Natanom neverom i Supermenom. U egzotiku bi ubrojio i Zelenu Svetiljku, Loba, Fleša (u svih dvanaest varijanti), Tora, Fantastičnu četvorku, Grifina, Atoma. Legiju i sigurno još čitavu plejadu drugih heroja za koje verujem da niste ni čuli, a kamoli videli ih ili o njima čitali. Ali Marvel, fenomenalni, FENOMENALNI, Marvel - koji je u nekoliko navrata štampan kod nas u raznim oblicima, 'di se mogao naći Konan, Tor, Srebrni letač, Doktor Bladston i Hulk, oduvek je bio moj dečjački favorit

A i kako da ne volim Hulketa kada je on ljuta mašina za razaranje i devastaciju? Kako da ne govtiš dečkonju kada je brutalan? Mislim, Džekil i Hajd dvadesetog veka, superiorna snaga, sila i destrukcija, teror na dve noge, zlo koje ne spava, zla i naopaka inkarnacija genocida, elementarne nepogode, bolesti, kuge i pohare, Sodome i Gomore, Armagedona i Apokalipse... sve u jednom!!! On je zaslužio moje iskreno i nedvojbeno divljenje. Što nisam i ja kao on - jak i glup? To sebi nikad neću oprostiti...

Mislim, da se ne lažemo - puno je tu imena umešalo svoje prste - Vivendi, Radical Entertainment (Dark Summit), Marvel Comics, Universal Pictures - sve su to jaki igrači i

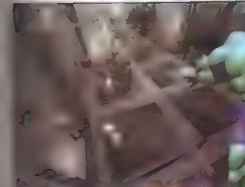
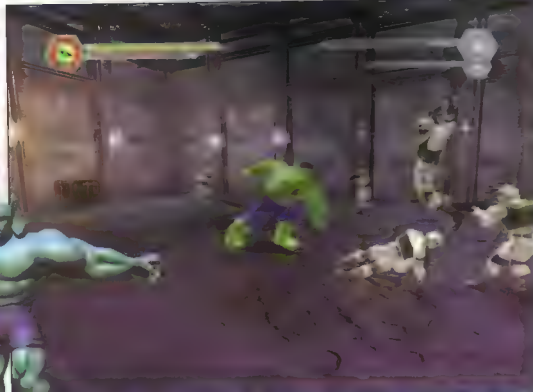


logično je da se pretpostavi da će i igra biti jaka... i za malo je uspešla da bude. Ona poseduje kvalitet i adiktivnost, raznovrsnost akcija i protivnika, ali isto tako sadrži i neke probleme, koji su uspeali da umanje kvalitet, ali ti problemi nisu bili dovoljno veliki da je upropaste, kao neke druge nazovi hitove koji su se pojavili u sklonje vreme

Prvi plus je što igra ne prati radnju filma, ne poklapa se sa njom i udomljava zlikovce koji se u filmu ne vide, The Leader, Madman, Flux, Ravage, Half-life... Mislim - zašto praviti igru koja je reaktualizacija filma? Mislim, već sam odgledao - ne moram

mehanički da ponovim sve što je vodeća uloga uradila da bi se dvio svojoj inteligenciji (koja mi za pomenutu radnju ni ne treba, al ajde prim.aut.). A i Hulk nije bio aktuelna tema poslednjih par godina, što da se današnja omladini ne približi kao heroj (ili anti-heroj zavis od toga kako ga gledate...)?

Problem nastaje u generalnoj koncepciji igre koncepciji koja podrazumeva da se "troše" dva kontrolna metoda. U jednoj misiji ste doktor Brus Bener, u drugoj ste "mali" zeleni baš tu leži najveći problem, PROKLETO JE ZABAVNO voditi Hulka. Programeri su mislili da će previše bezumnog nasilja i primena tak-



pravni sve što se
dovesti do monot-
nosti da je BAŠ TO
Hulka i da BAŠ TO nikako ne
monotono. Pomirimo se sa
na cilj da se gegam okolo kao
kutije, vučem poluge (opet
prim.aut.), šunjam se na
tračara, do "dokumenata" koji
završiti, nemoćan ni da napad-
nem... Meni je cilj obratno - da
mobil i ulubim ga, sejući strah,
opa u 12 i petnaest, u srcu cen-
trajući noseći stub zgrade,
evo-desno, a zatim ga hita-
rozilo, koje eksplodira i pali
To ja hoću! Da se pohev-
na sred ulice, čupajući hidrante
maču klupe sa poda njemu o
ga savatam za nogu i da ga
za džubre u obližnji zid, koji
nikar da se uruši od sile udar-
vodite Hulka, nema mnogo
akcija i samo akcija. A i
van i inteligentan, sve sluša
A kada mu loše kažete, on
da vam pogledom naznači
ni htio da zavrtiš kola u
grupu dušmana, sad ju ja to,
Znači šta je bolje - Brus koji
da pomen kutiju sa mesta
bezumni, ogromni, zeleni
jeva onim BUKAGIJAMA ko

blentav, te hvata protivnike i diže ih,
ostavljajući vam višestruke opcije
kako i na koji način da ih rešite...?
Cenim ja trud, znam da su Vivendi-jevci hteli
da uvedu nešto za nijansu originalnije, da
pokažu aspekt obojce - malo akcija, malo
poluge, prekidači i šunjanje - ali ako mi to
ugrozi zabavu i unese faktor iritacije, to već
nije u redu.
Znači tu su obojka, tu je 30-ak mislija i tri nivoa
težine. Tu je i sijaset zaključanih bonusa, ani-
macija i kojekakvih zezalica koje će vas
zaokupiti na neko vreme... Tu je i posebno
iznenađenje - treći kontrolni metod, ali vam
ovo neću otkriti do, bolje je da pogledate film
nakon igranja igre i sve će vam biti jasno (ili
pogledajte u nekom budućem Bonusu,
verovatno će biti objavljena šifra)
što se grafike tiče, izgled animacija malo odu-
dara od izgleda igre (po STILU ne po
KVALITETU), ali je to simpatično uklopljeno
isto tako je kvalitetno pokazan Hulkov "pot-
pis", način na koji se sve PROMENI kada on
prodje. Neki efekti su zaista sjajni, ali ono što
mi se najviše sviđa u celoj priči - to je frejm

rejt. Mogu da vam kažem, da za razliku od
svih ostalih opisa ovde mogu da skinem kapu
pred činjenicom da je konstantno prisutno 60
FPS-ova... majestralno! Naravno, ima tu i loših
strana. Kamera. Nije ostavljeno kao
mogućnost nezavisno robranje kamere, što u
nekim situacijama deluje veoma
ograničavajuće. Dešava se da se nekada kam-
era zaglupi, ali ni to nije toliko drastično da bi
unizilo ugodaj. Muzički je sve dobro odrad-
jeno, podržan je stereo i Dolby 5.1, glas je
pozajmljivao glumac koji tumači Benera u
filmu (Eric Bana), a zvučni efekti, iako ne
savršeni, su veoma raznovrsni
Naravno, već se govori o potencijalnom nas-
tavku. Kako ja gledam na sve to, dovoljno bi
bilo da uklone Bener mislje, da osveže sine-
matike, malo doglancaju grafiku, poboljšaju
kameru ili je otključaju i ubace neki sitan, ali
originalan detalj i eto ga pravi hit... U medju-
vremenu, ostaje vam da se zabavite sa ponud-
jenim. A i ne sumnjam da će te da uživete.
I za sam kraj da pozdravim sekiću Nenenu
koja me valjda čita, negde u mraku Vračara...

bonus		Izdavač: Activision		Žanr: Akcija		Medij: CD 1	
	KONZOLE	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	8	82%
		• Memonjska kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		8	
		• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		8	
		• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		8	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		8	

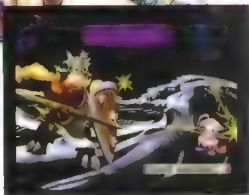
UNLIMITED SAGA

OK, svi znamo Final Fantasy kao jedan od najuspešnijih i najdugovečnijih RPG serijala na konzolama koji je kompaniji Square (Enix) doneo nebrojane proslavljene titule. Taj tajni događaj koji se zove Final Fantasy Unlimited SAGA u stvari je samo jedna od mnogobrojnih RPG-ova koje su se pojavile na tržištu. Iako je ovo igra koja se može i igrati na PC-u, ona je ipak najviše poznata po tome što je bila jedna od najuspešnijih i najdugovečnijih RPG-ova na konzolama. Iako je ovo igra koja se može i igrati na PC-u, ona je ipak najviše poznata po tome što je bila jedna od najuspešnijih i najdugovečnijih RPG-ova na konzolama.

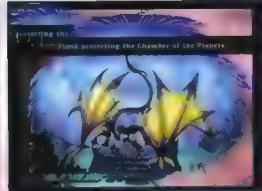
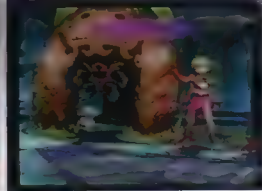
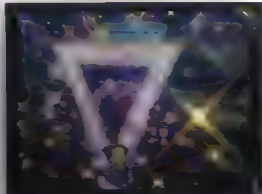
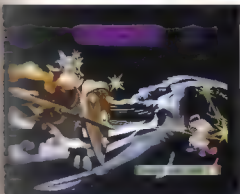


Ja sam, moram priznati, s nestrpljenjem očekivao igru Unlimited Saga, jer imala je veoma visok, ili u najmanju ruku zanimljiv pedigree. Ranije SaGa igre su se odlikovale veoma posebnim načinom na koji vam iznose priču i predstavljaju svet i likove, što je i bio njihov glavni kvalitet, pogotovo kada se radi o igri SaGa Frontier 2. Naime, zaplet je u SaGa sistemu bio uvek predstavljen veoma NElinearno: imali ste mogućnost da vodite više likova (nekada čak i potomke likova koje ste prvobitno vodili) koji su prolazili kroz svoje životne priče i time davali jednu bogatu sliku sveta i nekih "globalnih" dešavanja. Sam RPG sistem je tu bio sekundaran – išli ste od jedne do druge lokacije prateći priču lika koji vodite u tom trenutku, a na nekim lokacijama je bilo fajtova po tipičnom random encounter sistemu, plus poneki šef. Likovi stiču nivoe, poboljšavaju im se Hit poeni i magični poeni, a korišćenjem raznih oružja u borbi likovi stiču nove vrste napada koji se mogu koristiti samo ako je ta vrsta oružja opremljena. Sve to je bilo začinjeno mogućnošću otkrivanja kombo

napada (ako dva ili tri lika izvedu određene napade/magije, one se ukombinuju u novi, jači napad) što je unosilo dodatnu zabavu u inače veoma prost potezni fajl. Dodajte na to i preslatku 2D grafiku i imate veoma ugodan ugođaj. Ali, kao što rekossmo, najzanimljiviji aspekt SaGa igara je bila priča, tačnije, način na koji je ona izložena i koji je omogućavao igračima da nekoliko puta prođu kroz igru da bi otkrili sve moguće veze priče. E sad, Unlimited SaGa je trebalo da bude sve to na kvadrat – za početak, birate jedan od sedam (7 bre!) likova koje ćete voditi i priče su različite za svakog – čak ćete sretati neke od ostalih 6 likova dok igrate! Da, uz sedam različitih priča smeštenih u isti svet, mogućnosti deluju neograničeno: sati igre će vam trebati da odigrate svaku od sedam priča, pogotovo ako se trudite da sve odradite kako treba. Ali, ovaj put su sve šanse da to nece moći da uradite...
Jer prosto nećete imati živaca. Snage. Volje. Jer ovaj put je sve podbacilo. Sam svet je još i simpatičan, a i idejama za priče sedam likova



ne možemo mnogo šta da zamerimo – ali u izvedbi su tvorci potpuno i sasvim zakazali. I to toliko gadno da se pitamo da li su još uvek zaposleni. Dijalozi su smešni (dok ne postanu iritantni), a događaji koji čine zaplet krajnje predvidljivi. Interaktivnost u onom smislu u kome smo navikli od RPG-ova prosto NE POSTOJI! OK, cenim ja što su tvorci pokušali da naprave delimično originalan način prolaska kroz igru, ali ne mogu da cenim to što su smislili, jer je prosto – loše i nezanimljivo. Vidite, ova igra gotovo da ne nudi ono osnovno što svaki normalan igrač ista, a to je – igrivost. Ne narode, Unlimited SaGa je u suštini jedan veliki MENI (količina menija u ovoj igri je neverovatna, opterećujuća i odbo-



...srednim akcionim aspektom, a to je nešto kasnije - jer ona je loša na neki način, na čemu treba cesticitati. Igra prati standardni šablon dungeon-grad-itd (s tim što se u ovoj igri zovu "misije"). No, u ovoj igri, sa crtežima likova i okoliša. OK, to smo videli u mnogim RPG-ovima (Vandal Hearts, Final Fantasy, itd.), koji je i bio jedan od razloga zašto igra nije bila toliko popularna. Kada se ponosi pričom (koja i nije baš dobra), a igra je izlaže (OK, to stoji), ali... Čak nam je oduzeto i straživanje po gradovima! A i po

...dungeon - opet nema mnogo sve podseća na nekakvu... (loše) prerađena za konzole... pogadate - menjanje... kretanja, već su dungeon... a vi se uvek možete kretati... Kada stanete na novo polje,... šta ste našli - fajlt i neku... mo do ono malo arke... i što se obo rešavaju na... trebalo da bude "nikad do... rešenje", a ispolje je prosto... sa velikom dozom glupe... joooj... Posle, posle... preko nečeg što se zove Reel... svodi se na stari dobi rulet,

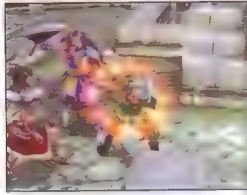
koji treba zaustaviti u pravom trenutku da biste izveli napad. Na tom "točku sreće" se nalaze i specijalni napadi, koje možete uvezati u combo. No, to zahteva da nabodete pravi napad dva ili tri puta uzastopce (tj. sa dva ili tri lika), što je izludujuće teško! Prokleti specijalni napadi su toliko mala polja na tom točku (ne)sreće, da se možete zaista smatrati srećnikom ako nabodete nekih A postizanje kombosa bi zahtevalo da vežbate besomučnije od motorog propalog kockara u Las Vegasu, što niko s dva grama mozga ne bi želeo da radi. Ne sa ovom igrom. Da ni ne pominjemo komplikacije kao što je činjenica da likovi imaju Hit Poene, koje čak mogu sve da izgube i da ostanu u borbi, ali i Life Poene, LP, koje ne bi smeli da izgube jer će onda umreti mladi i neeksploatisani - a LP se ne može povratiti osim odlaskom u kćernu. Naravno, uglavnom nemate pojma kada i zašto neki napad osim HP-a skida i LP. I na kraju, kao vrhunska uvreda, dolazi saznanje da ne samo da ne dobijate nikakav EXP posle borbe, već i da manje-više nemate nikakvu mogućnost upravljanja razvojem svojih likova!! Da, deco, osobine likova

ćete moći da povećate tek po završetku cele jedne misije (dakle, ako napustite dungeon na pola, kao da niste tamo ni bili - a često ćete morati da se vraćate u grad, jer na svakom koraku ćete se tući, tući i tući, a LP će nestajati brzo poput piva ispred Uroša), a ionako će tada vaši likovi steći skillove koje je igra htela da steknu, tako da nije bitno. Ma, ništa nije bitno.

Da, Unlimited SaGa ima veoma karakterističan i originalan vizuelni dizajn: 2D crteži likova na 2D pozadinama, koje su nekada zaista lepo nacrtane, ali često deluju i kao loše skenirane razglednice! Fuji! Animacije u igri gotovo da nema, je li vam to jasno? U borbi je ima nešto malo, ali to sve izgleda prilično jadno. Kad samo pomislis da je Square i tu 2D animaciju najavljivao kao nešto novo, za šta je čak potpisao ugovor s kompanijom Adobe, tvorcima Photoshopa... Ja stvarno ne vidim šta tu ima posebno. Šta je to zahtevalo da se angažuje ni manje ni više nego Adobe? Jedino što vadi ovu igru je zvuk - sjajne muzičke teme bi mogle da daju ovom disku bar neku vrednost možete ga slušati. Kad se već ne da igrati...

beatus ROMAN		Izdavač: Square-Enix		Žanr: RPG		Medij: DVD 1				
	<ul style="list-style-type: none"> 1 igrač Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola 	KONZOLE	<ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE 	OCENE	<table border="1"> <tr> <td>4</td> </tr> <tr> <td>7</td> </tr> <tr> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7</td> </tr> </table>	4	7	2	7	34%
	4									
	7									
	2									
7										

ARC THE LAD



Do pre nekoliko godina malo je ko uopšte čuo za japanski RPG serijal po imenu Arc the Lad. Ali, šta je tu uopšte čudno - koliko samo Japosi proizvode RPG-ova - i ne samo RPG-ova - za koje nikada nismo čuli, niti ćemo čuti. No, sve se to promenilo kada je zaslugom sjajnih ljudi iz američkog Working Designs-a ceo serijal od tri igre preveden na engleski i veoma brzo stekao gomilu poklonika. Sony nije bio mutav da ne primeti ovaj prilično veliki uspeh za jedan opskurni japanski RPG, i rešio je da mnogo jače podrži prvu Arc the Lad igru za PS2

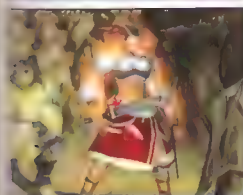
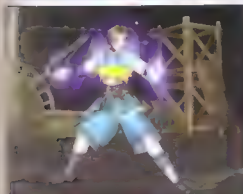
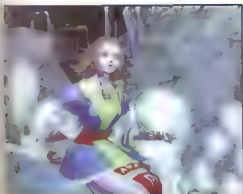
E, sada je došlo vreme da vidimo da li je mnogo ozbiljnija produkcija u saradnji sa snagom konzole kao što je PS2 donela nove kvalitete ovom veoma cenjenom "tradicionalnom" japanskom RPG-u (tradicionalnom u smislu da se drži svih onih konvencija i principa igrivosti i prikazivanja priče koji su nam dobro poznatih iz popularnijih japanskih RPG-ova, kao što je naravno Final Fantasy). Priča nove Arc the Lad igre je smeštena nekoliko vekova posle događaja iz prve tri igre, tako da ako ste kojim slučajem igrali neku od njih, pa se još emotivno vezali za njihove

glavne likove (tanka šansa da ima nekog takvog ovde u Srbiji, ali nikad se ne zna) - nema vam радости, jer vodićete sasvim nove junake. Kao i ranije, priča igre je poput knjige, podeljena u poglavlja. Ali to nije sve - sama priča ima dva glavna junaka, tj dva toka koji se smenjuju i prepliću. Sama tema vam je verovatno veoma dobro poznata: Kharg je princ, naslednik trona kraljevstva koje je odavno izgubilo staru slavu, ali je i dalje uticajno, dok je Darc pripadnik zverolikog naroda Deimos (oni su poput ljudi, ali sa nekim fizičkim i psihičkim osobinama zveri - Darc npr. ima krlja, a i njegov duh je nalik ptici: slobodan i željan lutanja i avanture). Naravno, oba ova mladca imaju neku svoju tegobu: Kharg bi želeo da bude borac i ide u rat koji ljudi vode protiv Deimosa, ali dužnosti kraljevića mu to ne dozvoljavaju. Darc je, s druge strane, rođen u ropstvu, a trenutno je u službi podloga Geedoa, koji uživa da Darca (veoma bukvalno) mlatretrira i muči

Budimo iskreni: da li će vas iznenaditi ako vam razotkrijemo da su ova dvojica u stvari davno rastavljena braćra? Ma neee - nismo vam ništa upropastili što smo vam ovo rekli, verujte! To je samo početak priče, šlag na

torti, kora od pite... Arc the Lad: Twilight of the Spirits će vas voditi kroz glomaznu, lepo osmišljenu priču punu detalja. Iako ne i baš neočekivanih preokreta. Ipak, tu ima dovoljno veličanstvenosti i epike za jedan omanji Final Fantasy, iako nema baš tako suptilne razrade likova, kao ni pravog ljubavnog momenta. U svakom slučaju, za ljubitelje dobre i lepo ispričane priče zabave ima napretek. Nažalost, kao što to obično biva u ovakvim igama, ta lepota je postignuta na uštrb slobode igrača. Tačnije, ova priča je linearna poput tramvajskog saobraćaja: uvek na kraju stiče na isto mesto istim putem bez obzira koliko puta njime išli. I dok velike igre poput FF-a taj nedostatak slobode nadograđuju koliko sjajnom pričom koja čini da baš želite da idete tamo gde su tvorci zamislili da idete, toliko i gomilom mini-igara i tajni koje daju posebnu draž celoj igri, Arc the Ladu ovaj drugi momenat nedostaje.

Arc the Lad: Twilight of the Spirits se razvija po dobro poznatom šablonu - kada završite sve na jednoj lokaciji izlazite na mapu po kojoj se krećete prostim odabirom sledeće lokacije (kao u Grandia igrama ili u FFX). Na putu do tamo ćete susretati protivnike - i



...dujuće, samo na mapi sveta možete se borbu, ako se ne računaju borbe za završnu priču. Nije ni to loše, jer u Twilight of the Spirits nema baš neki spektakularni sistem borbe koji biste želeli da vam se upražnjavate. Ne ako ste igrali druge igre

...možete odabrati koji će likovi u borbu, i opremiti ih. Svaki lik ima isto oružje, a oružja se ojačavaju na predmetima koji se na njih kače i imaju im "performanse". Isto važi i za Zenuto je i što lik može da nosi još "ostala" predmeta, tako da morate pazite šta će likovi poneti u borbu, premijenjeni predmetima ne možete posred makljanja. Sam fajt je jasan i razumljiv, borba je puzetna, s tim što se likovi mogu slobodno kretati (plavi krug jasno pokazuje radijus kretanja lika u jednom trenutku) a pored kretanja mogu izvršiti i akciju - udarac, specijal ili bacanje. Naravno, ako uradite akciju pre nego što dođete do ništa od kretanja. Zanimljiva je i to što postoji s predmetima koje ostavljaju na mapi provinciji - morate tokom samog fajta doći do predmeta, stati na njega i klikom ga posebnom akcijom! A, a? Pomoću fajta dobijate standardni EXP, pomoću kojeg možete nivo, čime se poboljšavaju neke osobine lika. Tu su i spirit stones, predmeti koji se troše za magije, po poz-

natom principu - što jača magija, to troši više kamenčića. Za uspešno završenu borbu likovi će dobiti i malu količinu Skill Poena, koji se troše za kupovinu specijalnih napada i učenje novih magija

Što se tehnikalija tiče, najnoviji Arc the Lad uglavnom izgleda veoma lepo - što se kaže, vidi se da je tu radila pegla. Sve je u 3D-u, ali su okoline tako bogato i kvalitetno izrađene da je to prosto milina gledati! Tvorcima su uspjeli da ostvare lep, bajkovit fantastički svet, kako dizajnom, tako i izvedbom. Svi likovi su standardno dobro-ložački dizajnirani, ali njihov 3D model baš nisu na nivou sa okolinom. A ni animacija u cut-scenama takođe nije baš vrhunska, mada je u borbama sasvim OK. Zato su meniji lepo osmišljeni i jasni kao kristal. Što se tiče zvuka, Arc the Lad: Twilight of the Spirits je tu takođe standardan - s tim što je standard za japanske RPG-ove sjajan soundtrack! A melodije u ovoj igri su pun pogodak - mešavina klasike i gitarskih rifova, sa sve temama koje prate likove i određene situaci-

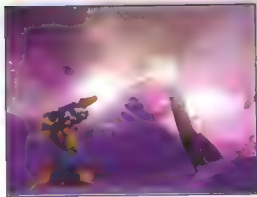
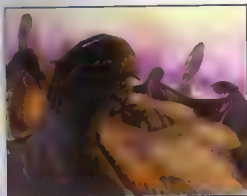
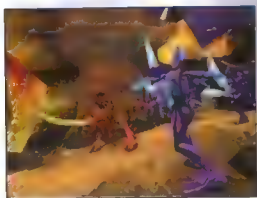


je. Baš kao što treba. I glasovna gluma je veoma dobra, vidi se da su to radili ozbiljni profesionalci. Jedino što smara je što likovi u fajtu baljegaju razne gluposti, koje bi kao trebalo da budu kul komentari tipa: "sa ču te zgromim pa ču da te papnem". No, zamislite samo moje oduševljenje kada sam provalio da se ti komentari mogu isključiti u meniju! Arc the Lad je u suštini prava stvar za sve koji vole japansku RPG školu: autentičan predstavnik koji bi mogao da stoji u rečniku igara pod stavkom "japanski konzolarni RPG". Ja bih rekao da je to kompliment.

baNUS		ROMEO		Izdavač: SCE	Zanr: RPG	[Medij: DVD 1]
	KONZOLE	• 1 Igrač • Memorijna kartica • Vibracija • Analogna kontrola	KONZOLE	• PS2 • GC • X BOX • CBA • PSONE	OCENE	8
						8
						7
						7
						80%



ALTER ECHO



Alter Echo je igra koja je puno obećavala. Tvorci su u njoj pomešali nekoliko dobrih ideja koje smo na ovaj ili onaj način mogli videti u nekim vrhunskim akcijskim igrama, a hteli su da Alter Echo po ideji ostane prosta, čista akcija. A šta su napravili?

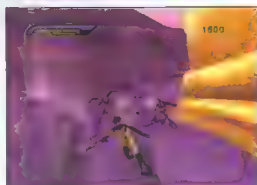
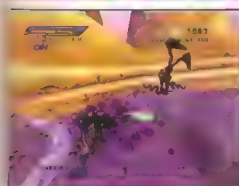
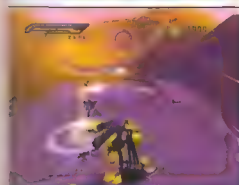
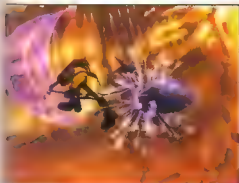
Sam zaplet i nije nešto mnogo bitan, ali objašnjava ključnu novotariju u ovoj igri, tzv. PolySuit morfovanje (polako, sve ćemo vam objasniti). Sve se događa u dalekoj budućnosti, u kojoj je jedan pronalazak promenio sudbinu čovečanstva. Nasuprot uobičajenom mišljenju ne radi se o nadsvetlosnom pogonu ili nanobotima, već o posebnoj vrsti supstance po imenu Multiplast, od koje se može napraviti bilo šta. No, samo su određeni ljudi sposobni da manipuliraju Multiplastom i da od njega stvore svakakva čuda, a među njima se posebno ističe jedan po imenu Paavo. Kao što to obično biva kada si baje do jaja, Paavou je nešto odlepilo u glavu, i pošto je inscenirao sopstvenu smrt povukao se na jednu planetu na kojoj može na miru da pravi razne Multiplast-eksperimente, od kojih je do sada najuspešniji nova varijanta Multiplasta po imenu Echoplast. Čija je glavna osobina što može da promeni oblik na samu pomisao o menjanju oblika. Od toga materijala



je napravljeno odelo, tzv. PolySuit (aaaa, tako znači) koji se može promeniti tj. morfovati u tri različita oblika. To odelo je dopalo ruku našeg junaka Nevina (ah, kako... nevinno... ime) koji će ga iskoristiti za borbu protiv ludog Paavoa i njegovih ludorija.

I tu počinje prilično tipična 3D akcija iz trećeg lica, koja se, kao što ste skapirali, izdvaja iz mora sličnih po tome što lik koji vodite može da ima tri oblika, od kojih svaki ima neke posebne osobine. Osnovni Nevinov (hihihi - Nevin) oblik je tzv. Sword forma, ratnik s mačem, koja je najubojitija u borbi prsa u prsa, a bogami i najbrža. Drugi oblik je Stealth forma, koja po izgledu podseća na gušteroida. Glavna odlika

bi trebalo da joj bude šunjanje, ali šunjanju (pa! nema mesta u igri čije je osnovna poenta ubijanje hordi neprijatelja koji bezglavo juršaju na vas u svakom trenutku. To su valjda i tvorci (malco prekasno) shvatili, te su omogućili Stealth formi da a) se pentra po određenim zidovima i tako stigne do delova nivoa do kojih se inače ne može stići i b) ima posebne kameleonski napad - tj. dug jezik kojim hvata protivnike i privlači ih k sebi ili ih baca u vis. Treći oblik je Gun forma koja je robotička, mada više po ideji podseća na tenk ili pokretno-topovski bunker. U ovom obliku se Nevin (ahahaha - Nevin) veoma sporo kreće i nema mogućnost borbe prsa u prsa, ali je zato ubitačan na daljinu, kako svojim topom ko-



ograničenu municiju, tako i svojim granatama koji mora da se puni neko vreme pre upotrebe.

Imate šanse da ćete uglavnom koristiti bazu, jer, suočimo se s istinom - ona je vam igra vam omogućava da ubijate protivnika čak pomalo i napredujete u RPG smislu, mada to najviše podseća na legendarni Crysis, pošto tako stičete poene koji se koriste za nove poteze (koji vam daju jače, bolje uništavanje protivnika, ali i najprimenljiviji u Sword formi), ali i podseća na Plać đavolov, ali i na to da vam sada postale standard u akcijama. Naravno, igra nudi i komboe, ali posebno zanimljivi kada počnete ubijati protivnike u sred tabanjanja nekog standardnog primer je da u Stealth akciji nesretnika jezičinom, vinete ga u protivnika i pretvorite u topče i oduvate ga još dok se na kraju dočekali na vrh (kao u...).

Ali bi u suštini bilo sasvim fino, ali ne bi trebalo potrebu da ubace još štogod u igru. Tako je Alter Echo obogaćen mini-igrama koje zove Time Dilation ili "razvodnjavanje vremena"... Bukvalno. Iako će većina ljudi misliti na "Alter Max Payne III", ali to je tako jednostavno. Jeste, istina je da imate R3 i uđete u Time Dilation i stajete, a svi na ekranu (uključujući i

Nevina. Buahahahaha - Nevin) postaju 2D ikone. No, onda se uključuje mini-igra u kojoj je potrebno da u pravom trenutku pritisnete dugme da bi Nevin (joj, ne mogu više da ponavljam to ime, ubi me) zveknuo protivnika. Što će vam biti prikazano kratkom animacijom u kojoj naš baba već nekako bajinski razmontira dotičnog nesrećnika. Ako uspete tako da povežete nekoliko protivnika, sve su šanse da ćete očistiti ekran. No, sama mini-igra baš i nije zabavna, jer se uvek svodi na ubađanje pravog trenutka da se lupi dugme, što ume brzo da dosadi. Dakle, razvodnjavanje vremena

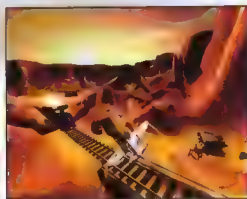
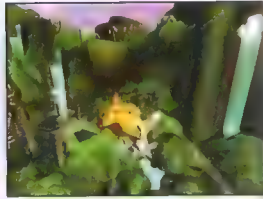
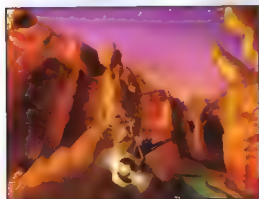
A to je i najveći greh ove igre uopšte. I pored svih kul mogućnosti s PolySuitom i čak poneke prilike za uključivanje mozga, sama akcija je prilično jednolična - horde glupavih protivnika nasrću na vas, a vi ih lemate ili upucavate. Jedino boss fajtovi i, kao što pomenusmo, poneka prosta zagonetka (tipa: "kako proći dalje") razbijaju tu monotoniju. Tu ne pomaže ni činjenica da Alter Echo baš i nema neku spektakularnu grafiku. OK, nije da insistiramo na tome da grafika čini igru, ali ovakve akcione igre u poslednje vreme mahom imaju odlično

animirane likove, ludački dizajnirane i šarene nivoe i gomile raznovrsnih protivnika i specijalnih efekata - a akcija gde sve oko vas prašti, leti, skače i ruši se je ipak zabavnija. Alter Echo je po svim tim pitanjima jedva iznad proseka

To ne znači da nije zabavan. Samo je mogao da bude mnogo zabavniji, sa ovako finom idejom a i da izgleda mnogo kreativnije, istripovanje i prosto, da bude mnogo veće loženje. Možda sve to vidimo u nastavku ■

bo'us		Izdavač: THQ	Zanr: Akcija	Medij: DVD 1
	1 igrač	PS2	6	UKUPNO 74%
	Memorijska kartica	GC	7	
	Vibracija	X BOX	8	
	Analogna kontrola	GBA	7	
		PSONE	7	

FREAKY FLYERS



U poslednjih nekoliko godina nismo se naigrali igara poput Super Mano Kart, Diddy Kong Racing ili Bomberman...

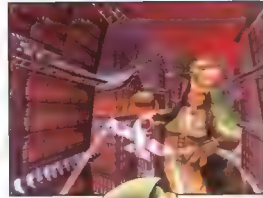
A da li je tome došao kraj sa igrom Freaky Flyers tek ćemo da vidimo. Igra pomalo podseća na pomenuti DKRacing, ali u stvari dosta toga je različno. Kontrole u ovoj igri su standardne kao i u svim ostalim igrama ove vrste. Imate gas, kočnicu, okret i pucanje. Proizvođači su tu ubacili još jedno dugme za majstorije, koje vam omogućava da izvodite svakojake vratolomije a sve u cilju da izbegnete da poginete. Možda najimpresivnija stvar u ovoj igri je prezentacija. Sve, od glavnog menija pa do početka igre izgleda kao iz crtača. Svaki od likova ima svoj CG film, dug oko minut. S obzirom da ima 15 likova to je dosta filmskog doživljaja. Što više to bolje, jer su svi filmovi totalno otkračeni. Morali biste ih videti da biste znali o čemu govorim. Zajedno sa nekim ljudskim likovima, postoji i Bigfoot (poznatiji kod nas kao Veliko stopalo), sve do ogromnog robota i slatkog malog majmuna. Kao u DK Racing, likovi su nesrazmerno veći od svojih vozila tako da ih sasvim jasno možete videti kako upravljaju. Svi nivoi su dobro urađeni. Veliki su i urađeni u maniru interaktivnog crtanog filma. U prvom nivou npr svuda oko vas je drveće koje možete srušiti, nadajući se da će pasti na nekog ko je ispred vas. Postoji i veliko stopalo kome treba pomoći da se vrati kući, zatim mali grad u drveću kroz koji ne morate da prodete, ali ja sam naravno prošao. Svaki od nivoa sadrži nekoliko alternativnih puteva koje treba pronaći, i proći će dosta vremena dok to ne uradite. Povrh svega postoje razne stvari koje treba da kupite kao npr. orahe (ili potkovice u jednom nivou), da pucate u strateški postavljene mete, da otključate skrivene likove.

Ova igra mnogo obećava i može da dostigne slavu svojih već pomenutih prethodnika.

Zabavna je, brza i sa velikom dozom humora, ali možda jedina stvar koja nedostaje jeste mod za 4 igrača (osim na Xbox-u). Kao tipična kart igra, ona nam nam nudi 15 najrazličitijih likova, svaki sa svojom istorijom. Tu su Pilot X (misteriozni vanzemaljac), potom Šeik Abdul (naftni bilioner koji voli da se trka na svom letećem ćilimu). Postoji naravno još čudnih likova. Čudo od deteta Semi Vasabi ili nemački torpedni eksperiment Trejsi Torpedo, ali nijedan od njih nije čudniji od Marsela Moreza, sijamskog blizanca koji se non stop svađa sam sa sobom. Razlike između likova su se dobro uklopile u igru. Kao još jedan bonus ovoj igri, igrači mogu da pucaju i iza sebe. Ako ste igrali neku ovakvu igru ranije, Freaky Flyers će vam izgledati kao da ste je već igrali.

Ono po čemu se ova igra razlikuje od ostalih iz svog žanra jeste sama veličina nivoa. Neverovatno prostorni i nastanjeni sa raznoraznim preprekama, prećicama i drugim trkačima, kroz koje možete raditi skoro šta vam je volja. Dok vaš drugar bude hteo da prati put preko planine, vi ćete možda hteti da idete kroz planinu. Sa raznim oružjem, tehnikama i gomilom mini igara, ova igra će vam zaokupiti duže vreme (Napad Bandito prosto oduševljava).

Grafika podseća na Wacky Races i druge Hanna Barbera crtače sa preuveličanim delovima tela i izrazima lica. Freaky flyers je jedna apsolutno pozitivna i smešna igra, i donosi mnogo više nego što smo očekivali. Nikako je nemojte "preleteti" pri izboru!



ba'us



- 1-2 Igrača
- Memorijaska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

10
9
9
10

Izdavač: Midway

Zanr: trke aviona

Medij: CD 1

88%

boNus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA boNus

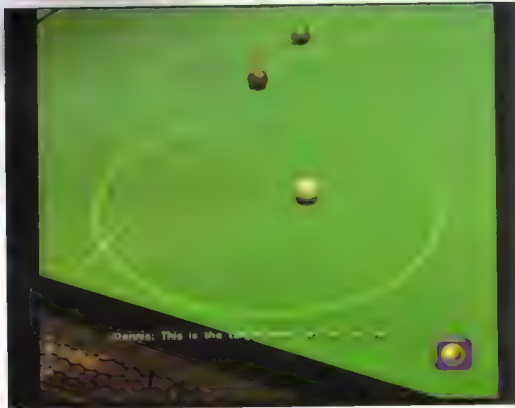
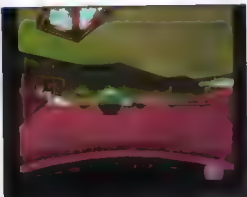
Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na salteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre tiskane na kioske, bez daljnjih PRT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE:

- 1 mesec - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
- 3 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
- 6 meseci - 2000 din + A1 poster Lara Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12 380 77 36
Sve informacije možete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

SNOKER 2003



Snuker. An taj snuker. Vrhunac umešnosti igranja igre po imenu bilijar. Sati i sati (dani i dani, godine i godine) vežbanja. Neprekidno razbijanje, sastavljanje, vežbanje poteza, izračunavanje i naravno razmišljanje. Da ne računamo teorijsko vežbanje, učenje pravilnog držanje štapa, pravilne upotrebe kiksa, pa tu je i pregled igre i rizik. Ma taj bilijar ti je u stvari jedna mnogo čudna i složena rabota. I onda kad se okoliš od vežbanja, kad napustiš sve drugo (porodicu, devojku, dečka, psa/mačku/zlatnu ribicu, školu) i misliš da si kralj, opet može da se pojavi neki paćenik koji je ipak više vežbao od tebe a uz to još ima i više talenata i počisti te sa zelene table. Ali ipak vredi, ipak možeš da odeš u obližnji bilijar-klub isprobaš one naduvane igrače isprobaš ih i pokupiš im sve pare koje imaju (ali onda bolje gledaj da ti je štap za bilijar čaroban i da možeš da sedneš na njega i brzo odleš, u protivnom neće ti ostati ni pare ni kosti). E tako sad smo ispričali storiju o običnom, osrednjem igraču poluprofesionalcu. A oni pravi, oni iskreni ljubitelji bilijara oni koji su spremni da život ostave na stolu, oni igraju snuker. To je već izazov. Sto za 1/3 veći od običnog, manje kugle. Ja lično koji sam celu svoju osnovnu školu proveo u bilijar klubu sam se uplašio kada sam vidio koliki

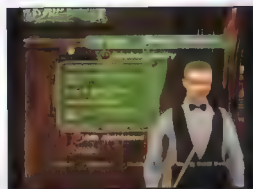
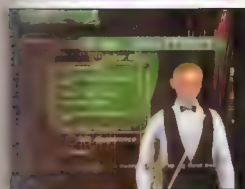
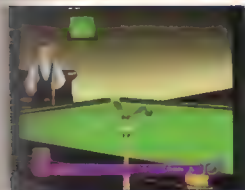
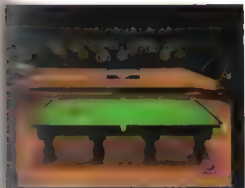
je taj sto (u Beogradu postoje samo 2 stola za Snuker - jedan u Domu omladine i jedan u Zemunu). Može li biti išta teže? Ali kad se to nauči onda zaista možete sebe da nazovete praviim igračem bilijara (i da zajedno sa suparnikom kojem želite da uzmete devojku, odeš i isprašite mu zadnjicu na njene oči. Baš da vidim u čiji će onda zagrijaš da padne). Dok sam ja pokušavao da malo bolje naučim igranje bilijara obavezno sam se (radi boljeg pregleda) služio pomagalicama, tj. realnim simulacijama bilijara na kompu/konzolici. Jedna od svakako najboljih je bila 3D ultra cool pool na PCu koji je pored jednostavnosti pružio i odličan osećaj pri igranju. Na polju snukera nažalost nije bilo ni pokušaja da se napravi kakav ozbiljan pokušaj. Ali evo serijal World Championship Snooker se na sreću nastavlja. I posle prošlogodišnje edicije za 2002. godinu koja je zaista postavila neke standarde, dolazi nam izdanje za 2003 godinu koje pokušava konačno da ubedi ljude kako je WCS najbolja simulacija bilijara. E sad da bi videli da li su uspeali pročitajte nadolazeći tekst. Verujte mi na reč da nećete za džabe istrošiti vreme.

Odmah na početku da razjasnimo. Ovo je potpuno REALNA simulacija bilijara. Kao što je teško naučiti snuker u pravom životu tako je i u

ovoj igri. Ako igri date dovoljno vremena i potpuno se posvetite postaćete kralj. U igri je predstavljeno oko 70 igrača, uključujući i 34 iz čuvene snukerske elite. Neki od najboljih fipcr igrača su izostavljeni verovatno zbog količine (ili nekoličine) koja im je ponuđena... tako da na primer u ovoj igri nećete videti Jimmy Whitea (rekordera po svetskim titulama) Matthew Stevensa kao ni sadašnjeg svetskog šampiona Peter Ebdona. Ali sva ostala legendarna imena su tu poput Ronnie O'Sullivan, Stephen Hendry-a kao i najveće mlađe nade Ken Doherty-a (ludak totalni kada se igra protiv njega)

Grafika

Mogli bi da modifikujemo narodnu izreku i da kažemo, jednostavno ali ubitačno. Čista jednostavnost, ja mislim da lakše nije moglo. Nema mučenja sa menijima. Samo izaberete jezik i odmah upadate na sto. Ma kako nama zvučalo, uraditi realnu grafiku jednog bilijarskog stola nije baš lako. Mnogi (pa i poznati graphic majstori) su se opekli na rađenju animacije pokreta kugli. Počev od već pominjanog 3D UCP-a taj problem je uglavnom rešen. Tako i u World Championship Snookeru imamo



Modovi

Modovi su jedna od najvažnijih stvari u ovoj igri. Oni vam omogućuju da odaberete različite nivoe teškoće, od početničkog do profesionalnog. Također, možete odabrati različite vrste kugli i različitih igrača. Na primjer, možete odabrati igrača koji je bolji u određenoj vrsti udarca. Ovo vam omogućuje da prilagodite igru svojim potrebama. Također, možete odabrati različite vrste kugli i različitih igrača. Na primjer, možete odabrati igrača koji je bolji u određenoj vrsti udarca. Ovo vam omogućuje da prilagodite igru svojim potrebama.

U ovom igraču, igra se na pravom stolu i sa pravim bounce efektom koji je doveden do savršenstva. Na drugoj strani publika i komentatori mogu da izgledaju i bolje. Dakle u ovom igraču samo neke sitnije zamerke, ali sprema pogledam kroz prste ako se bavim u igru. Kameru imate praktično na svakom kutu i za to svaka čast. Ali zvuk, posebno priča. Kako se samo čovek može slušati zvukove udaranja kugle, upadanja kugle u rupu, udaranja navijača. Ono što vas jedino može tunjaviti Denis Taylor koji sa svojim upadnicama (gistro komentarisanja) može doći do 2 stepena. Muzika u menijima je pre bih rekao da su ljudi koji su malo izmislili šta se pušta uz Titove govore. Sad ne kažem ni o kome puškati Soulfly uz ovo ali simfonjski zvuk može gadno da me iznervira umesto da me smiri za razmišljanje o uglovima na mar-

U ovom igraču, igra se na pravom stolu i sa pravim bounce efektom koji je doveden do savršenstva. Na drugoj strani publika i komentatori mogu da izgledaju i bolje. Dakle u ovom igraču samo neke sitnije zamerke, ali sprema pogledam kroz prste ako se bavim u igru. Kameru imate praktično na svakom kutu i za to svaka čast. Ali zvuk, posebno priča. Kako se samo čovek može slušati zvukove udaranja kugle, upadanja kugle u rupu, udaranja navijača. Ono što vas jedino može tunjaviti Denis Taylor koji sa svojim upadnicama (gistro komentarisanja) može doći do 2 stepena. Muzika u menijima je pre bih rekao da su ljudi koji su malo izmislili šta se pušta uz Titove govore. Sad ne kažem ni o kome puškati Soulfly uz ovo ali simfonjski zvuk može gadno da me iznervira umesto da me smiri za razmišljanje o uglovima na mar-

grešku i naredati minimum 30 poena. A kada dodate do težih turnira samo jedna greška će vas koštati poraza. Ali do tada ćete već biti izvežbani tako da vam se glupe greške neće dešavati. O'Sullivan i Doherty jednostavno NE ZNAJU da promaše ili možda neće, ne razumem, ali meč protiv njih vas može dobro raznervirati. Postoje 3 nivoa težine.

Beginner vam daje pomoć pri ciljanju u overhead pogledu i pri pogledu na sto. U normalu ćete imati AimingAid samo u direktnom pogledu na sto ali ne i u overhead modu. NA advanced pa već sigurno pretpostavljate da tu nema nikakve pomoći. Tada ćete imati Aiming Aid u glavi. Dve stvari umanjuju ocenu ovog

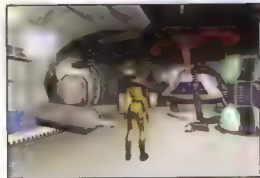
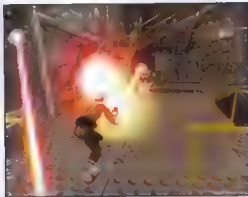


Konkluzija

Ako ste fan snukera ovo je a must have, ali ako niste opet razmislite barem o posvećivanju jedne noći ovom ostvarenju. Kada budete odigrali tu jednu noć, povući će vas i za sledeću, i nemojte odustajati, čak i kad vas cepaju sa 50-60-2658 razlike, nije bitno. Vi imate restart oni nemaju. Dakle nemojte se nervirati, nego samo mirno. Posle par dana bićete kraalji i moći ćete da cepate sve redom kao zmaj. A onda ćete moći da pogledate u omot diska i da kažete - bravo Codemasters odlična simulacija snukera. E kad to budete uradili pozovite me na jedan fer duel (bez razbijanja glave štapom...to rade samo gubitnici...khm...poput uredni...bonusa...KHM. Ne, ne, ništa nisam rekao...ne po glavi...jojoj) ■

bo45		Izdavač: Eidos		Žanr: Bilijar		Medij: CD 1	
	• 1 igrač • Memorijška kartica • Vibracija • Analogna kontrola	KONZOLE	• PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	7 8 10 10	88%

RTX RED ROCK



Hmmmm, RTX sta? Red Rock ko? Sta je sad ovo? E upravo to sam se ja pitao kada mi je dopalo da pišem review ove igre. Odmah mi je upalo u oči da je igru ponosno krase LucasArts etiketa, pa sam pomislio da bi to ipak i moglo da bude nešto zanimljivo. RTX je ustvari skraćenica za "radical tactics expert" što predstavlja vladinu službu super treniranih vojnika zaduženih za specijalne operacije.

Vi preuzimate ulogu vojnika koji je u prethodnim operacijama izgubio levo oko i desne ruke (???). Ali je imao sreće jer su mu nedostaci nadograđeni hi-tech implantima koji su ga učinili jednim od najelitnijih vojnika već pomenutog RTX-a, ime mu je Weeler i mnogo je ružan ali nema veze. On obrzo dobija poziv da ode na Mars da proveri status kolonija koja je pod LED (light-emitting demon) napadom. I vi treba da se njima nadete u nevolji, spasite stvar i produžite našu egzistenciju na crvenoj planeti. Kako budete dalje napredovali kroz igru saznate više o koloniji na marsu.

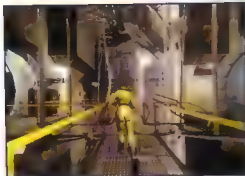
Moram da priznam da me priča baš i nije oduševila i nisam siguran da je i vas baš ostavila bez teksta, ali sta je tuje nadam se da će dalje biti bolje i hrabro krećem dalje u igru. I odmah na početku, čim sam ugledao prvog protivnika i ustremio se na njega provalio sam da je komat sistem bukvalno očajan. Nećete mi verovati ali igra koristi stari već odavno prevaziđeni Lock-on sistem koji vas ograničava na borbu sa samo jednim neprijateljem u isto vreme, i to tako što se on jednostavno zakači i onda ulazite u borbu tako što se fokusirate na njega. Ovaj sistem je zaista pravi užas jer je biranje meta automacko i često mu se desi da nemože odmah da lock-uje nego vi budete dobrono oštećeni pre nego što dobijete priliku da uzvratite. Posle tako lošeg iskustva sa borbom očekivao sam da barem avanturistički elementi igre budu na visini zadatka i u klasi ostalih lukasovih izdanja ali nažalost ništa od toga. Prosto da čovek nepoveruje šta

sebi dopušta jedna ozbiljna izdavačka kuća. Na početku svake misije imate briefing koji vam drži vaš ženski kompjuterizovani pomoćnik Iris

Ona će vam u osnovi reći šta sve treba da nadete i pokupite, čak će vam dati i mape sa tačnim lokacijama gde se sve to nalazi. Te mape će vam poslati na vas implat vizir koji vam stoji u glavi umesto jednog oka. Ovo će vam toliko olakšavati posao da sve ovo

postaje smešno. I još jedan potencijalni šampion među manama koje možete sresti među video igrama je i očajan inventar RTX-a. Jednostavno imate mesta za tri različita tipa stvari koje možete pokupiti a to su oružja i specijalni itemi i dodatci za Weelerovo oko. E sad glavni problem nastaje kada treba da neki od elemenata svojeg inventara pronađete ili nedaj bože iskoristite, a za takvu operaciju će vam biti potrebno pravo brdo pritiskanja svih mogućih





...a, što zna da vam napravi pravi haos
...e nadate u situaciji da je akcija svuda
...da vas jure na sve strane a vama
...a sata da dopunite energiju i to vas
...Dino puta košta života a o živcima da ni
...magovinom. Ako niste vešti u korišćenju i
...nasa pri igranju ova igra definitivno
...ne da vas


...a sam skapirao da definitivno nije za
...ne da cu da otaljam ovaj opis do kraja i
...vam kroz prozor i gledam kako se
...na parčice. Nego kada me je već
...navela da počinjem sve ovo daj
...da zavšim. Grafika je još i najbolje što
...igra ima da ponudi. Generanlo sve i
...tako loše mada je odmah
...da tu gomilu toga nedostaje.
...mnoštvo modela da upotpune
...koji veliki deo igre ostavlja
...prazan utisak. Modeli su priča za
...glavni junak ruku na srce nije loš
...mu definitivno detalji nedostaju jer

izglada nekako nedovršen i jasno se oseti
nedoradenost njegovih tekstura. Što se protivnika tiče njih nema mnogo i skoro svi su isti a modeli su im ni manje ni više nego užasni što verovali ili ne efektno ubije na igrača da igra mnogo bolje. Pitajte se kako pa tako lepo, kada ugledate protivnika on je toliko ružan da vas odmah spopadnu bolovi u mozgu i moždanoj kori da ih vi instantno ubijate samo da bi sebe spasli te beda da ih gledate takve

Svaka čast za LucasArts uveli su pravu inovaciju na polju motivacije igrača i poboljšanju njegovog učinka. O zvuku cu

što kraće jer njega kao da i nema muzike namerno umiruje a efekti se svode na glupe zvukove. Svakako, ovo nije ni jedan od razloga zašto ne preporučim ovu igru.

Eto dodoh konačno do kraja i sva sreća ostadoh živ. Stvamo neznam šta više da vam kažem potpuno sam fasoniran time šta jedna ozbiljna firma može sebi da dopusti, ko bi rekao da cu dočeka priliku da plijem LukasArts izdanje eh kuda ide ovaj svet. To je to. Konzola se gasi, disk je u ruci, prozor mi otvoren uuuuuuuuuuuups ispade Ala se razbio svaka mu čast ■

	Izdavač: LUCAS ARTS		Žanr: Akcija		Medij: CD 1
	KONZOLE	• 1-2 Igrača	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
		• Memorijna kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	2
		• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	3
		• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	4
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	4	
		OCENE		30%	



...igre, prateća oprema...
...gao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

Bak

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/477-132
063/239-352



Volite li trke sa puno akcije? Automobile iz 70-ih? Nemojte vie ništa reći jer retro je ponovo u modi! (Da li je neko za Vice City?).

Ova igra je zasnovana na popularnoj istoimenoj televizijskoj seriji iz 70-ih Makrol. pištolji i jurnjava kolima nazvanim "Crveni paradajz", šta tu ne možete da zavolite? Oni kojima je ova serija poznata, pre će uživati u igri. Za one koji ne znaju, mali podsetnik. Starsky i Hutch su dva policajca koji su imali nekonvencijalan, ali efekatan način rešavanja stvari. Zajedno su krstarili ulicama u njihovoj zverskoj mašini zvanog "Crveni Paradajz". (Ako ovo nisu počeli jedne fantastične televizijske serije, onda...)

Ali pravo pitanje je da li ova serija ima što je potrebno za video igru? Na prvi pogled igra je slična Wreckless: The Yakuza Missions. I u jednoj i u drugoj igri jurite automobile radeći sve što je u vašoj moći da ih zaustavite, što podrazumeva udaranje u njih i potpuno uništavanje vašeg i auta kojeg jurite. Jedina razlika je što u Starsky i Hutch, ovaj drugi visi kroz prozor i puca kao da je to sasvim normalna stvar, sa neograničenom municijom, naravno. Deluje pomalo dosadno voziti i pucati, voziti i pucati. Međutim poenta sve te jurnjave, udaranja i pucanja je TV gledanost! U vašem gornjem levom uglu ekrana se nalazi merač gledanosti. Što više kul pokreta uradite, udarite u stvari na putu, što više pobijete negativaca, što više tajnih prolaza pronađete to dobijate više poena, a samim tim i gledanost raste pa nećete morati završiti igru. Zato je u vašem najboljem interesu da... pucate, udarate kolima itd...

čorbe? Ne. Umesto da imamo nekakav merač energije, svaka misija traje dokle god ima gledalaca. Najvažnije u ovoj igri je to što ima opciju za dva igrača. Dobro, nije revolucionarno, ali zamislite sebe kako vozite i vašeg drugara kako puca (a može i obrnuto). Dodajte volan i GunCon pištolj, i doživljaj će biti potpun.

U prvom nivou, dok jurite kombi, otvaraju se zadnja vrata kombija i dvojica zlikovca pripućaju na vas sa pumparicama. Ako prndete suviše blizu upućate vas, a ako se udaljite onda vi ne možete njih da upućate. Možete da pucate u sve što vidite. Kante za đubre, ljude na ulici, ulične lampe, lebede bonuse. Morate da upućate zlikovce i uništite kombi pre nego li stigne do cilja, a usput da pokupite bonuse da održite

gledanost na nivou. Zvuči jednostavno. I jeste. Što više igrate ovu igru, više ćete je zavoleti. Što više bonusa pronađete želećete još. Što više zlikovaca eliminišete imaćete želju da to činite još više. Tehnički, ova igra dobro izgleda. Nivoi nisu linearni, ali ako treba da pratite zlikovce, idite onim putem kojim su oni krenuli.

Vizuelni detalji takođe nisu loši. Ulice su pune ljudi koji se kreću, automobila, a u vazduzu "vise" bonus prstenovi. Sve u svemu Starsky & Hutch je igra koju bi svako poželeo da igra. Nije hit, ali jednostavna zabavna igra jer konačno, kažem KONAČNO, možete da se igrate kao Starsky & Hutch.



- 1-2 igrača
- Memorijška kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

Žanr: Vožnja	Medij: DVD 1
10	UKUPNO
9	88%
9	
10	

Dakle, vozite uništavajući usput pola grada. Da li uopšte kola mogu da ostanu bez



100 % PC • od sada 2 MEGA postera!

Exclusive

MAX PAYNE: The fall of Max Payne

Reviews

Warcraft 3 Expansion

Elite force 2

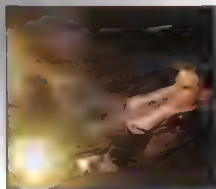
Age of wonders

Republic the Revolution

Od sada možete
naručiti i CD izdanje
časopisa The Gamer Plus

**Broj 53 na kioscima
15. 9 2003.**

Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod kolportera i u boljim CD klubovima



The GaMe®

Bonus

KONKURS

**U pripremi novih izdanja i povećanja obima posla,
časopis Bonus raspisuje konkurs za sledeća mesta**

POMOĆNIK UREDNIKA

**Poznavanje sveta igara, poznavanje rada na računaru (Word, Internet),
dobro organizacione sposobnosti, znanje engleskog. Poželjno iskustvo.**

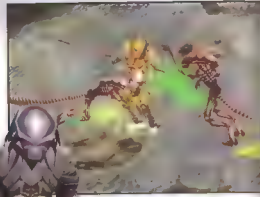
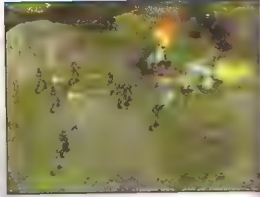
AUTORI/SPOLJNI SARADNICI

**Poznavanje i iskustvo iz oblasti aktuelnih igara, vesti i dešavanja,
pouzdanost i poštovanje rokova, novinarski stil pisanja, poželjno
posjedovanje neke od aktuelnih konzola.**

Ukoliko želite biti članovi našeg tima, pošaljite nam svoje CV i pismo u kojem nam predstavite svoje kvalifikacije i iskustvo na ovim poljima. Pismo treba biti jasno i koncizno, a CV treba biti detaljan i sadržajno bogat. Sve dokumente treba poslati na adresu: Bonus, P. Box 32 / 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@eonet.rs.

Ukoliko ste biografski i autorizovani fotografski slobodni na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Box 32 / 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@eonet.rs.

ALIENS VS PREDATOR



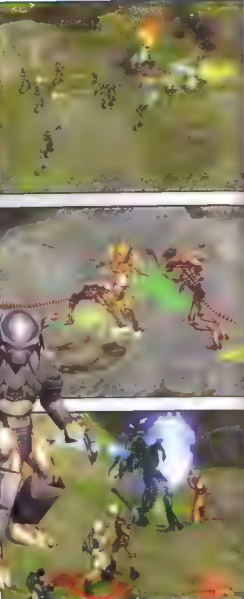
Njegove teške vojničke cokule su počele lagano da udaraju u gvozdeni podlogu. Iako se sa jedne strane nadao da je to dobro jer će taj odvratni zastrašujući zvuk malo oterati i zaplašiti stvorenja oko njega ipak su mu žmarci klizili niz kičmu. Stisnuo je svoj M50 i podesio kavicu na automatsku paljbu. Lampa iznad njega je sve slabije i slabije gorela dok se na kraju nije ugasila kao da mu kaže da za njega nema nade. Nema veze, pomislio je, i uključio moćnu lampu na pušci. Polako je krenuo ka vratima u dnu hodnika koja su po njegovim proračunima vodila pravo do reception deska ove (kako je mislio napuštene) baze. Koraci su mu bili nesigurni a ruke su mu drhtale. Radio već odavno nije funkcionisao. Jedina nada mu je bila da dođe do RD-a. Sada je već bio na samo par koraka od vrata. Odlučio je da ih naglo otvori pa šta bude. Na njegovo veliko iznenađenje vrata nisu vodila do RD-a. Vrata su vodila pravo na dobro prikrvenu čuvanu predatorsku bazu. A on je ulazio u nju što bi se reklo na zadnja vrata... UH odlični sad ću da pošaljem sve manince da sakupljaju energiju, ima da pošaljem na te smrdljive predatore 16 tenkova, air attack brdo marinaca. Samo još formaciju da podesim i bruka. A tureti, ma ko šiša turete. Elem iako vam ovo već sad izgleda jako konfuzno i zbunjujuće jedna rečenica će vam sve pojasniti. Aliens Versus Predator je postao RTS !!!! Franšiza traje već godinama i već je dobila popriličnu popularnost među igračima i ljubiteljima FPSa. Nije teško videti zašto. Igra kombinuje elemente zaista 2 sjajna i u svakom pogledu perfektna filmska serijala koja su toliko nabijena akcijom da to prosto nije zdrava. Kad još to dobro iskombinujete u jednu zanimljivu igru, nema promašaja. Najuspešnija za sada AvP2 je zaista na neki način dovela atmosferu u igri do vrhunca i stavila se rame uz

rame sa Half Lifeom kraljem FPS-ova. Sada nas u AvP - Extinction čeka veliko iznenađenje. Iako Real Time Strategy žanr baš i nema neku zavidnu istoriju na konzolama, programeri su rešili da nas malo iznenade i da prebace AvP u drugačije okruženje. Extinction je veoma dobro dizajniran, kompleksan i veoma zanimljiv za igranje. Nažalost nedostatak nekih detalja kao i naviknutost igrača na klasični FPS će ovu igru ipak manje više uništiti na finansijskom planu tako da će se od ove ideje o AvP RTSu iako je bila dobra verovatno odustati.

Frakcije

Većina AvP igara vam dozvoljava da budete u koži sve 3 rase. Alena, Predatorsa i kolonijalnih marinaca. Na sreću AvP ne odustaje od te priče. Svaka od frakcija nudi linearnu kampanju od sedam mislija koja vam daje mogućnost da zaista osetite nešto novo u RTSu. Svaka kampanja ima širok asortiman mislija i skoro svaka mislija ima različiti zadatak (za razliku od klasičnih RTS zadataka - nakupi brdo vojske idi tamo zapali im bazu i pobij ih sve). Onde gde je AvP uvek bio najjači - a i ovde je - to je balans rase. Sakupljanje energije i razvijanje modela za svaku rasu je sjajno izbalansirano i jednostavno nema najjače rase. Način na koji su dizajneri odvojili Aliene od Predatorsa i vojnika je zaista za svaku pohvalu. Poenta igre nije na građenju i sakupljanju resursa - čega će biti JAKO malo - već na taktičkom planiranju borbe i proizvodni i treninzi novih jedinica. Svaka rasa ima svoj način pribavljanja nove vojske.

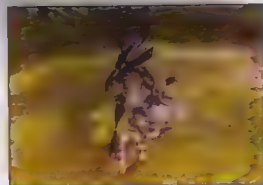
Ljudovi



Marinci dobijaju kredite tako što ubijaju neprijatelje i popravljaju generatore a ti krediti se mogu proslediti na upgradovanje troop ability a i pozivanje novih jedinica koje dolaze via dropship koji staje na obližnjim platformama. Postoji nekoliko tipova napadačkih jedinica, marinaca koje su na svaki mogući način konsne. Postoji pešadija sa pulse rifleom, takozvani čistači - zatim flamethrower jedinice i smart gunneri koji nose one ogromne moćne nikad gotivnije machine gunove kakve smo mogli videti u FPS delovima AvPa. Postoje i nekoliko unita podrške, kao medic na primer. Medic leči trupe i vadi implante koje neprijatelji ugrađuju u marine. Syntetic šalje turrete na zemlju i ima radar za neprijatelje. Commtech na neki način centar baze čiji posao je da šalje ekstra trupe i da popravljaju generatore (što je i kako nekih glavnih izvora keša).

Predatori

Predatori imaju jedinstveni resource model koji se zasniva na časti. Kada ubijete neprijatelja možete (što je poželjno, zbog napredovanja) na kako morbidno bilo) izvaditi lobanju neprijatelja u čast predatora. Što više časti imate, to će više predatora (čitaj vojske) hteti da se pridruži vašem klanu i da kidađu glave za vas.



...ti pozvani u bilo koje vreme i jednos-
...se spustiti na zemlju iz svemira (nije li
...stavno). Unib su napadački orijenti-
...u bezbroj Special ability-a, kao na
...da sami sebe naglo izleće ili da se lagano
...Uglavnom jedna jako dobro organi-
...zacija rasa

Zemaljci

...metodi napredovanja su odista nepre-
...i krajnje originalni i treba napuše vre-
...bi se na njih privuklo. Sve se okreće
...e Aliena koja upravlja svima i svemu
...na može da napada izuzetno dobro
...i efikasno i takođe mora u isto
...pazi na polaganje jaja radi stvaranja
...endica. Naravno alienci inisu 'odmah
...te, već su prvo mali i NEUKUSNI ali
...postaju nevredni koljači. Postoje 2
...vrste - Pure breeds i Transbreeds
...ovaj uključuju kraljicu i još 2 moćna
...su trans breedovi spawnovani iz
...facehuggera (ko je gledao film zna o
...nami i vrsta aliena zavisi od vrste
...rasa. Osnovni radnik je drone i on je
...isto šljakanje dok warrior jelte
...jedan predatorskih glava. Imljenje
...kustju ito. Humalen kao i u FPS ver-
...mace malo ljudjske sposobnosti (ali
...spawnovnije) dok će predalien biti
...z predatora. Moram priznati da je
...na iz tela morskog neprijatelja veoma
...rljivo iskustvo. Uostalom kao i u FPS ver-
...je. Zaista lepo od dizajnera da su se
...na verno prenesu radanje rasa na RTS

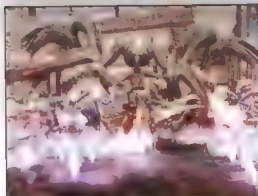
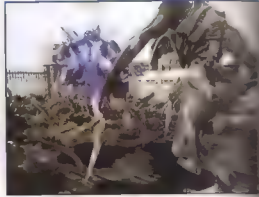
...na tajni zbog čega nema puno Real Time
...na konzolama. Upravljački interfejs

klasičnog RTSa
jednostavno MORA da sadrži miš i tastaturu -
jednostavno je lakše tako. Prosto je neverovat-
no da neko može da pomisli da džojstik sa
ograničenim brojem dugmadi i analognim
pomeračem može da zameni mišonju. Na sreću
Extinctionov interfejs je veoma dobro prilago-
đen džojstiku i ako je određen broj sati
potreban da bi se navikli, kad se jednom
ubacite u sistem, više nema greške. Kretaćete
se po mapi i izdavati naređenja u deliću
sekunde. Same kontrole veoma dobro prate
trend kontrolisanja na PC-u. Znači standardno
izaberi, pošalji, uništi, popravi, sredi, izleći. Fino
je što možete dodati naređenja da dugme bude
special ability. U prevodu na jedno dugme
naredite predatoru da odseče glavu, alenu da
rasponi protivnika itd. Na kraju može se reći da
je ovaj sistem kontrola lako sa standardnim
manama konzolista ipak predstavlja najbolji
vanjantu na tržištu džojstikastih RTS-ova
Extinction može biti dobra igra za igranje ali se
teško može reći da dobro izgleda. Modeli su
jako grub i loše urađeni tako da ponekad
gledajući izdaleka ne možete razlikovati
jedinice. Same pozadine su veoma nedetaljne
blede i glupo izgledaju. Uopšte nema niti

jednog poremećaja terena samo ravno i ravno i
ravno..., bez ijednog brdašca, doline ili bilo
kakve varijacije u terenu. Nžalost izgled igre
je identičan i što se tiče Xboxa što je dosta čudno
jer se mogla iskonstiti moćnija grafička podrška
"male" crno zelene kutije. Jedino što Xboxu
daje prednost je veći framerate. Dakle da
zaključimo - za grafiku dizajneri dobijaju veliku
minus. Zvuk je opet promenljivog kvaliteta,
neki delovi su jako dobri i odista podižu atmos-
feru kao što su efekti pucnja pulse riflea,
motion detectori i vrištanje predatora kada
sakupi novu lobanju. Glasovi jedinica su katak-
lizma i mislim da nema više od 2 predefinisana
javljanja jedinice što je stvarno strašno jer zaista
nije teško uraditi nekoliko različitih duhovitih
opaski kao što je to slučaj sa javljanjem jedinica
u Warcraftu 3. Objašnjenje sa nedostatkom
resursa ne možemo prihvatiti jer su ovo ipak
konzole nove generacije. Muziku ne bih ni
pominjao, prepostavljate zašto. Ono što je
krasilo FPS delove ove igre ovde je zatajilo
Nažalost ova igra neće dobiti neku preveliku
ocenu a neće imati ni neku prodnu kod igrača
samo zbog par sitnijih grešaka. Igra ima ogro-
man potencijal i zaista perfektnu priču što su
programeri iskonstiti i - treba to podvući - zaista
se potrudili oko sistema upravljanja, međutim
na vizuelnom i audio planu su zatajili što je veli-
ka šteta. I pored svih pomenutih kvaliteta ova
gra je mogla da bude pravi jesenji hit i veliko
iznenađenje za AVF fanove samo da se na njog
još malo poradilo. Ovako će samo ostati nada
da će nastavak ispraviti greške Extinctiona. ■

boXus		Izdavač: EA		Žanr: Strategija		Medij: CD 1	
	<ul style="list-style-type: none">• 1 igrač• Memonjska kartica• Vibracija• Analogni kontroler	KONZOLE	<ul style="list-style-type: none">• PS2• GC• X BOX• GBA• PSONE	OCENE		7	UKUPNO 89%
					7		
					7		
					7		
					9		

CHAOS LEGION



Sad si pao nisko, Capcomee, Capcomee, Capcomee...
Možda otkad te znamo čak i najniže...

Iako sam se potudio da vam sve suštinski bitno o igri Chaos Legion bude jasno iz ovih prvih uvodnih reči (ako vam ovaj tekst dosadi, kao što će vam Chaos Legion nesumnjivo dosaditi već posle nekoliko minuta, uvek možete da pevate uvodnu rečenicu ovog teksta na staru navijačku melodiju, kako u cilju izražavanja zgražavanja, tako i u cilju zabave) - hajde da nećim popunimo ovu stranicu-dve našeg dragog Bonusa, čisto da Miljan ne bi slao belnu u štampu (E, da bar jesam - Prim. Milj.). Ako ništa drugo, da bar malo analiziramo šta je to u ovoj igri što pokazuje da je Capcom pao na veoma niske grane, iz kojih bi što hitnije trebalo da se izvuče nekom MNOGO MEGA DO JAJA DOBROM igrom (ali ne trulim nastavkom, kao što je bio Devil May Cry 2). Uzroke pada ove velike japanske kompanije ćemo pripisati generalnom nedostatku novih ideja, kao i želji da se što pre zaradi štančanjem igara. Neumitni rezultat spoja ta dva smrtna greha su igre kao što je Chaos Legion

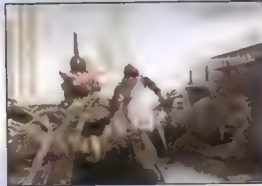
Dakle, neko u Capcomu je mislio da je dovoljno iskoristiti prethodne hitove - u ovom konkretnom slučaju, već pominjani Devil May Cry, i u nešto manjoj meri, Dynasty Warriors. Kao što to nažalost

najčešće biva, oni koji su bili zaduženi za Chaos Legion nisu uspeali da ostvare ni gram onoga što je bilo dobro u uzorima, a uvreda je samo još gora za one koji su igrali i koji vole ta dva naslova, kao što je potpisnik ovih redova. Stoga ću još više ocrniti ovu jednu igru. Ali nemojte je sažaljevati - ona to ocrnjavanje zaslujuje kako svojom brutalno otiglednom neoriginalnošću, tako i nedostatkom bilo kakvog truda od strane tvorca da se napravi makar tehnički isplirana igra

Chaos Legion ima jednu manje-više originalnu foru, za koju su se "nadležni" verovatno nadali da će biti dovoljna da kupi igrače: naime, vaš lik pored toga što može da konstantno i neumorno bije protivnike mačom ili pištoljima (podseća li vas to na nekoga?), sve dok vama ne otpadne palac od gnječenja jednog kvadratića, tokom igre sakuplja i "legione" tj. monstume koje može da prizove u borbi, a koji stižu nove sposobnosti pomoću dobrog starog EXP-a (gle - RPG momenat!), koji pak stižu ubijan-



jem protivnika. Ipak, ti legioni su jadni u svakom smislu - 'ajde što nisu originalno dizajnirani, 'ajde što nisu baš spektakularno grafički prikazani (to u stvari važi za svaku igru), ali dodatna uvreda je što ih ima samo SEDAM (tvorci se time čak i diče, u protivnom tekstu za igru kažu: "možete sakupiti ČAK sedam legiona"). A povrh toga, da se ne lažemo - uopšte nije suštinski bitno kojeg ćete od sedam koristiti, da li ih konstiti samo dva, ili svih sedam ravnomerno, jer svi podjednako dobro ubijaju



re Naime, Chaos Legion vam nudi
ek i kusur različitih protivnika, što
ue i bossove, koji se bez pardona i
mno ponavljaju i ponavljaju na
ma - da, čak i bossovi!

da ima tu nekih promena, ali su one ili
betčke, ili protivnici budu prosto
No, nije da kod različitih protivnika
neka suštinska razlika - jer oni nema-
Al o kome bi se moglo govoriti.
pnstup se svodi na ono najprizemnije
u gomili". I tu nije kraj smehu, koji
("suština" je reč za danas - jer
na" je ono što ovoj igri falilo) proizilazi
- jer tvorci igre su rešili da vama, jad-
gračima, pomognu na krajnje čudan
u svakoj "sceni" (misije su podeljene
mane "scene", a na kraju svake scene
se pokazuje koliko ste bili uspešni u

njoj... Vau. Koga briga.) postoji nekoliko
ključnih protivnika, koje je jedino neophod-
no ubiti. Sve ostale možete prosto da iskuli-
rate dok ne saseckate ili ne upucate onog
glavnog, kom prilikom će svi ostali spontano
sagoreti, ili već nešto slično. What the...!?
Prosto ne znam da li bi trebalo da budem
zahvalan zbog toga, jer čini agoniju igranja
ove igre kraćom

A agonija ovo jeste, moji prijatelji. Jer, kao
što pomenuh, Chaos Legion povrh svega
pati od užasno prosečne grafike. Da bi tvor-
ci održali fluidnost animacije i sprečili

štucanje kada se pojavi gomila neprijatelja
na ekranu, morali su da narpave ružne,
niskodetaljne okoline (siva i braon, braon i
siva), kao i protivnike s malo poligona i pros-
tim teksturama. Cemer. Glasovna gluma
nikada nije bila Capcomu jača strana, pa
kada je sve ostalo loše, onda i ona deluje
loše. Muzika... ma ko to još sluša kada je sve
ostalo u igri toliko napomol

A i meni je više naporno samo da mislim o
ovoj igri, a kamoli da još nešto suvislo
napisem o njoj. Dosta mi je što sam morao
da je igram. Vi, srećom, to ne morate. ■



Izdavač: Capcom	
KONZOLE	• 1 igrač
	• Memorijnska kartica
	• Vibracija
	• Analogna kontrola
Izdavač: Capcom	
• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>
• GC	<input checked="" type="checkbox"/>
• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>
• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>
• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>

Žanr: Akcija	
Medij: DVD 1	
OCENE	GRAFIKA 7
	6
	5
	4
43%	

INDYCAR SERIES



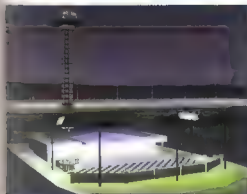
Prvi pogled na Indycar koji mi je dodeljen govorio mi je da nešto tu nije u redu ... Bilo mi je potpuno sumnjivo da pored Indycar series ne stoji nikakva brojka! Nema ni 2003 ni /04 niti 1, 2, 3 ... ili nešto slično! Aaaaargh! Ponovo se Lakić igra sa sudbinom i dodeljuje mi trkačku simulaciju koja se neće naći pred čitaocima (čitaj - Ostaće zauvek u Šakijevom kompu kao "zamena", ako neki od tekstova otpadne) liiii ... na sreću pogreših! Ne samo da će se opis ove igre naći pred vama, nego ćete verovatno i samu igru igrati dugo, dugo. To što igra nema brojku znači samo da je ovo PRVA I simulacija IRL karavana na konzolama do sada. Znači, Codemasters su odredili kesu (platili licencu), a zatim rešili da i dobro zarade, jer su napravili komercijalnog monstuma!!! Čak i oni koji se ranije nisu zaludivali igrama ovog tipa (ma smara me to voženje u krug po 200 puta!!! i slični komentari), ovoga puta naćće se u velikoj

dilemi koju je još pre nekoliko vekova Vilijam Šekspir stavio u usta mladog kraljevića Hamleta - Biti ili ne biti, pitanje je sad. Daklem, igrati ili ne igrati - Pitanje koje je kod mene već odaaaaaavno dobilo svoj konačni odgovor, će se retko postaviti kada vidite kakvim kvalitetima ova igra raspolaze. Govoreći o kvalitetima ove igre bilo bi čudno ne pomenuti NASCAR koji je do sada držao apsolutni primat u simulacijama vožnje na ovalnim stazama i Colin Mc Rae rally i Pro race driver koji kao naslovi stoje iza kvaliteta koji Codemasters može da ponudi u ovom žanru. To bi značilo da su staze, modeli automobila, dešavanja na stazi ... u rangu sa onim što ste do sada imali prilike da gledate (igrate) u NASCARU, a da se realnost fizike i damage-a ne postavlja u pitanje kao u Colinu ili Pro race-u. Pred vama je PRVA (to bi verovatno značilo i najbolja he, he) simulacija IRL-a (Indy Racing League) koja uključuje voženje na

stazama koje su ikada vožene u ovom šampionatu, i koje su neverovatno slične (mislim da ih ima čak 33). No, kada jednom savladate sve tajne voženja na ovalnim stazama, ova igra će za vas postati pravo uživanje.

Da biste lakše uspostavili kontakt sa mašinom koju kontrolišete, tu je Masterclass - Deo igre koji po inventivnosti i kvalitetu treba izdvojiti. Bivši šampion IRL-a Edl Čiver - "propustiće vas kroz šake", i pružiće vam neka neophodna znanja vezana za voženje u IRL cirkusu. Sve je odrađeno po principu video - škole, i neverovatno podseća na GT (videćete i zašto) ... Za ovaj deo igre bićete vezani nekoliko dana!!! ako želite da cep Masterclass položite sa najboljim mogućim rezultatima.

Dobri stari običaj sa otključavanjem staza, vozača i automobila, nastavlja se i ovde, samo je malko "začinjen" dokumentarnim filmovima iz prošlosti IRL serije. Pa ko voli



... volio! Nema laganja - Očeš da voziš
... ? E onda ima da skupljaš Madden
... i da se upoznaš sa istorijom ovog
... !!!
... na stazi
... tazi "žou šivi" ... Prosto je neverovat-
... ko boja, šara, reklama na jednom
... ! Auuuuu ... al' se Codemasters ova-
... od reklama !!! Vidi, vidi ... Gde god se
... eš reklama - a reklama je blagodarna
... da nagradi (kažu Jova ili ili Jova Zmaj
... beše Jova Stanojević ? Ma, kaže -
... elem staze - realne. Vozila - cool.
... Paaaaa nije da je na najvišem nivou,
... GT-om zaostaje za nijansu, što nikako
... ase ima i Indy racing series svoju
... jicu - Nije kompatibilan sa USB volan-
... ! Znači analogni dualshock u ruke i
... broj po neprijatelju !

... kontakt sa ostatkom trkačkog sveta
... set up - i da ja sada tu ne bi mnogo
... abao i objašnjavao da ima ovo, ima
... Reću samo jedno - Imate SVE što je
... ežno jednom vozaču IRL serije, i
... te ga podesiti po svome ukusu i nar-
... svako podešavanje odražava se na
... ranje automobila na stazi. Još jedna
... vna stavka je prikaz svih podataka na
... - Sve što treba da znate veoma čitko
... žno nalazi se pred vama, i pritom vam

ne blokira ni najmanji deo vidika -
Izvanredno! Bravo Codemasters. Vozeći
protiv kolega iz IRL serije ustanovite da
oni nisu samo deo dekora za već viđenog
šampiona (vas), već su i oni došli da svoj
lebac pošteno zarade. Silno ćete se
namučiti da svoje protivnike zaobiđete, a
čim to uradite veoma lagano, uslediće kazna
! Naime, čim se komp ne bori za svoju
poziciju, postoji pozadina, i vrlo često protiv-
nici vas "navlače" na kazne - Tako im je
mного lakše da vas pobede. Kao i do sada
bitno je voziti u zavetrini, ali ovoga puta to
neće vašem autu davati krila, jer to nije Red
Bull nego - zavetrina ! Da biste je ispratili
potrebno je biti na idealnoj putanji (kojom
se protivnik ispred vas uglavnom kreće) i ne
više od par desetinki iza protivnika, što vas
stavlja u problem razdaljine od automobila
koji je ispred, jer ćete, ako on uradi bilo šta
neplanirano (čitaj - Glupo!) vrlo teško izbeći
koliziju sa njim, ili delovima staze

Trebalo bi još izdvojiti i kontrolu tempera-

ture pneumatika koja vam omogućava da
svoju taktiku sa pit lane-om dovedete do
savršenstva i Replay mod koji možete
uključiti bilo kada u toku trke.

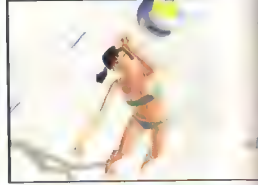
Od loših osobina bi trebalo izdvo-
jiti full length trke, koje traju i po 3 sata,
nedostatak orijentacije prilikom voženja iz
kokpita (nema ogledala) i auto save koji će
vas snimiti svaki put kada ste u box-u, što
ostavlja mnoooooogo mesta za malverzaci-
je.

Sve u svemu - Indycar series bi trebalo
posledovati i igrati, jer je toga vredan, a o
originalnosti da i ne govorim. ■

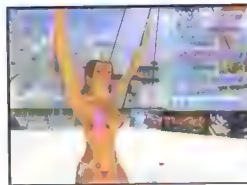
		izdavač: Codemasters		Žanr: Formule		[Medij: CD 1]	
<ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijaska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE	<ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE 	OCENE	GRAFIKA		UKUPNO	
				10			
				9			
				8			



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



Bilo je samo pitanje dana kada će DOAX (za X-box) dobiti svoje oličjenje na PS2 i evo - Desilo se. Moram da primetim bitnu razliku u samoj postavci stvari, Summer heat beach volleyball je simpatična arkada beach volley-a u kojoj je sama odbojka dosta važnija od oznojenih delova tela (ženskih) i simpatičnih animacija koje su DOAX postavile na vrh svetskih lista, bar na neko vreme



Posle uspeha svoje konkurencije Acclaim se potrudilo da pomalo "zamaskira" robu i da je, ako je to moguće, proda po istoj ceni i Dobro de, sad sam i ja na kraj srca. Nemojte misliti da je Summer heat beach volleyball loša igra, ona je od svog prethodnika dosta bolja i Ali NE MOŽE TO TAKO III Uzmeš od nekoga ideju, malo je preradiš i eto parica I Naravno da tako nešto u svetu igara ne mogu da branim.

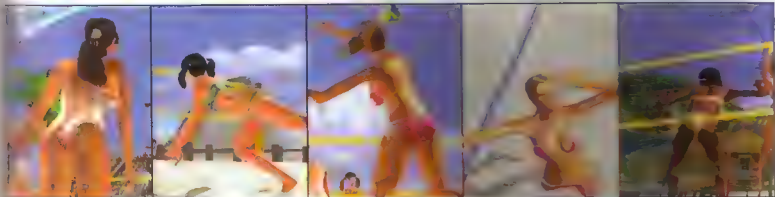
Pesak

Prvi kontakt sa ovom igrom je trening mod u kome ćete naučiti sve što vam je potrebno da biste mogli da odigrate partiju beach

volley-a, i ovaj dosadni mod bi bilo najbolje preskočiti, al' ne lezi vraže - Pa ko će vam onda biti partner? Niko. Znači trening mod MORA da se prođe, a tu ćete otključati Tinu (koju vam savetujem da zadržite do kraja), i savladati načine primanja, dizanja i smečavanja koji su od suštinske važnosti za vaše dalje napredovanje u ovoj igri. Svi pokreti i potezi igrača su realno izvodljivi, ali se samo ponekad treba zapitati čemu služe karakteristike igrača kada su svi oni kojima je Power najbolja statistika daleeeeeeko najbolji na terenu. Džaba tebi batice maksimalan speed kad on loptu spiži iz sve snage - Nema te brzine koja bi se odbranila. Ovo

daje jedan veoma ozbiljan poen ovoj igri jer i u pravou odbojci stvari stoje baš ovako. Od karakteristika, igrači imaju još samo contro koji će vam pomoći u primanju i dizanju lopte, ali globalno i nema neku extra vrednost.

Postaviti tempo igranja je cilj i u ovoj odbojci (kao i u svakoj), a da biste u tome uspele sve elemente odbojke morate usavršiti do maksimuma. Prvo servis - Valja servirati u zadnji deo polja, po mogućstvu u čoškove. Ovo će vašem timu dosta pomoći, i doneće mu 2-3 asa po meču. Smeč će vam veoma brzo postati jasan - Imate 3 vrste rešenja za




ćete imati prilike da slušate u Beach house-u i Pink, Kylie Minogue i Suburban su samo neki od potpisanih likova sa MTV-a koji su svojim prisustvom popravili opšti utisak o ovoj igri.

Cela igra bi izgubila mnogo od svoje draži kada biste bili primorani da je stalno igrate sa svojim pasivnim i pomalo glupavim kompjuterskim partnerom koji zna da nervira! Dobra stavka je mogućnost igranja ove igre u 4 igrača - Sjajna zabava za vas i drugare, ali kad već imate multi - tap, iskonstite ga za Man's game (WE 7 je izašao URAAAAAA!)

Summer heat beach volleyball je dosta kvalitetnija odbojka od svog prethodnika (DOAX), što nikako ne mora da znači da je u pitanju dobra igra. Nekako mi se čini da ova igra konstantno balansira između kiča i realnosti što je jako sumnjivo, s'obzirom na to da igru igram ovako kratko. Ostaje nam

tuaciju u kojoj napadate, ali i smeđe da bude maksimalno agresivan i pored zadnjeg igrača odbrane. Ovo vam timu donositi konstantan priliv. Odbranu ćete vremešno savladati, jer nazahetniji deo ove igre - te da blokom dolazite do poena, a z ekipe će pokrivati dijagonalu, pa bude. Ovo će vašem timu omogućiti go veći broj napada i stabilniju igru. kamere bi trebalo promeniti odmah, e će vam možda doneti neke emičrće. Naime, kada promenite neru, veoma često će vam se dešavati da muzika "preskače", da komentar Match ball za otprilike svaku treću loptu koja se to da se lopta ponekad jednosno zaustavi!!! Ah ti bagovi... Muziku

samo da poželimo puno sreće našim odbojkašima na predstojećem evropskom prvenstvu u Nemačkoj. Napred Plavi!!!

be²US		IZDAVAČ: Acclaim		ŽANR: Odbojka		Medij: CD 1	
 <ul style="list-style-type: none"> • 1 igrač • Memorijrska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	6	71%	
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		9		
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		6		
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				



P. N. 03





PN. 03 je zapravo skraćena za "Product Number Three" što je pun naslov ove igre. Ipak, tvorci su zaključili da se puna varijanta mnogo lakše pamti i da zvuči, tako da je zvaničan naziv ipak P.N. 03. Kao da je ime bitno za kvalitet igre, bavimo se radije njenim objektivnim prednostima i manama i pogledajmo šta ovo novo ostvarenje može da nam ponudi.

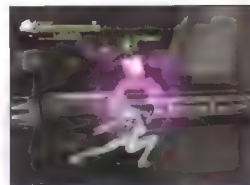
Prva stvar koju ćete primetiti ukoliko odlučite igrati P.N. 03 jeste glavni lik (pogotovo ako pripadnik muškog dela igračke populacije) - Vanesa. Tvorci ovog naslova očigledno dobro poznaju svoju publiku i znaju šta može da privuče igračke. Stoga su odlučili da iskoriste sve muške hormone i da im ponude lepu junakinju za jednu akcionu igru - vanesu seks-bombe i mašine za ubijanje.

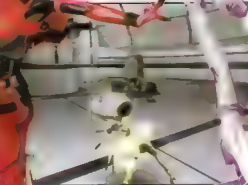
U igri P.N. 03 naći ćete se u koži Vanese Schneider, futurističkog lovca na

glave koji pri tom veoma voli da igra (!?). Igra je smeštena u daleku budućnost, u doba kada Zemlja osvaja sve više kolonija u svemiru. Vojska Zemlje je prepustila kontrolu nad defanzivnim oružjem sistemu po imenu Computer Arms Management System (CAMS), što će uskoro dovesti do prave katastrofe. CAMS je sabotiran i ostao je potpuno van kontrole, te je počeo da uništava planetekolonije. Vojska mora reagovati brzo i efikasno, pa njeni čelnici odlučuju da pošalju jednog usamljenog vojnika da sredi stvar. Već pogađate - taj vojnik ste vi, tačnije Vanesa Schneider, dobro obučeni vojnik, ali i žena puna besa i želje za osvetom jer su joj pre nekoliko godina mašine ubile roditelje. Njen glavni cilj jeste da stigne do jedne ispostave i tu uništi robote. Ukratko, ovo znači da je na vama da pređete niz nivoa, ubijajući ogromne količine robota kako biste stigli do svog cilja i spasili svet (tačnije Zemljine kolonije) od sigurne propasti.

Nažalost, ovi nivoi su prilično kratki, a svaki od njih se sastoji od niza malih soba i prolaza. Neke možete preći za svega nekoliko sekundi, dok će vas drugi pošteno namučiti, a kada stignete do kraja i eliminišete bosa koji se tu obično nalazi, čućete obaveštenje da ste završili nivo (kao da to ne možete sami da ustanovite) i bićete automatski prebačeni na sledeći.

Na prvi pogled, P.N. 03 liči na klasičnu pucačinu iz trećeg lica. Vi vodite Vanesu okolo, istražujete i napucavate robote koji vam se suprotstave. Igra veoma podseća na stare arkadne igre u kojima je poenta bila što brže pritisnuti dugme za pucanje kako biste što brže pobili sve neprijatelje i prošli dalje. I ovdje je poenta ista - treba za što kraće vreme ubiti što više robota, besomučno pritisajući akcioni taster i pri tom preživeti. Prilikom eliminacije robota, Vanesa koristi laserski zrak koji izlazi iz njenog dlana (prvobitna ideja programera bila je da uključe razno oružje, ali su se u međuvre-





menu predomisli i odlučili da Vanessa koristi samo (nat)prirodne sposobnosti svoga tela, što će vam na prvi pogled delovati zaista neobično, ali je u suštini zabavno i, na kraju krajeva, dobro izgleda. Pored toga, ona može da koristi i niz specijalnih poteza koji su veoma moćni - nekima može bukvalno da "počisti" sobu za svega nekoliko sekundi. Kamera se slobodno pomaže pomoću desne analogne palice, što je prilično bitno jer mlada heroína mora detaljno istražiti svaki nivo pre nego što stigne do njegovog kraja i suoči se sa boss monstrumom

Sve ovo za sada zvuči zabavno, međutim, ova igra pati od jednog velikog problema. Nažalost, taj problem je vezan za jednu od stvar koje su najbitnije za dobru igrivost jednog akcionog naslova - za kontrole. One su jednostavno veoma neintuitivne i teško se uče, ali čak i kada uđete u fazon s njima, imaćete dosta problema da postignete da Vanessa uradi baš ono što želite. Srećom, u igri postoji sistem automatskog nišanja, što će vam unekoliko ublažiti muke, ali tom prilikom ne možete gađati neprijatelje koji se kreću ili, ne daj bože, trče. Pored toga, naša junakinja može da puca samo dok stoji mirno. To znači da nema gađanja iz trka, prilikom skokova, side-stepova ili puzanja. Pored toga, ona može da dodigne i tako izbegava napade. Ovo je veoma korisna opcija, ali se izdaje prilično teško zbog preosećajljivih kontrola

Zbog ovakvog kontrolnog sistema, igra bi bila praktično neigriva, međutim, srećom (ne

možu da verujem da sam ovo izjavila, ali stvarno je tako), protivnički AI je zaista na najnižem nivou. Svi protivnici prate predeterminisane paterne, tako da vremenom možete lako predviđati sve njihove akcije. No, pomenimo malo i pozitivne stvari u borbenom sistemu ove igre. Vanessa ima ograničenu količinu energije koju može iskoristiti da izvede neke od svojih specijalnih poteza. Poenta ovih poteza jeste uništavanje velike količine neprijatelja odjednom. Praktično, kada ubijete jednog robota, imate šansu od nekoliko sekundi da automatski uništite sledećeg, pa sledećeg i tako unedogled. Što više robota nanižete na ovaj način, više ćete poena dobiti. Ove poene možete kasnije iskoristiti da ojačate svoj oklop, da kupite novu opremu, da podignete maksimalni nivo zdravlja ili da pojačate ubojnu moć Time igra dobija blagu dozu RPG elemenata što zaista obogaćuje gameplay i čini stvari dosta zanimljivijim.

Pored svega ovoga, između nivoa možete isprobati i takozvane "trial" misije. To su zapravo randomizirani genetski scenariji koji služe za jačanje lika, tačnije za sakupljanje ovih poena

što se vizualnih karakteristika ove igre tiče, nejsvezija tačka je sama Vanessa. Njen model je zaista sjajno urađen, kao i animacija pokreta - ona se kreće veoma elegantno i glatko, poput balerine. Nivoi su čisti i sterilni što odgo-

vara ideji igre, ali posle nekog vremena postaju veoma monotoni. Takođe treba pohvaliti sjajne svetlosne efekte koje zaista koriste sve sposobnosti GameCubea. Kao što smo već pomenuli, najveći problem su same lokacije. Iako izgledaju dobro, one se u tolikoj meri avljaju da ćete imati utisak kao da se sve vreme krećete u krug istoj lokaciji, a ne kao da napredujete kroz igru. Zvuk je zaista javaću, ali ništa što će vas posebno oduševiti. Uglavnom, čuti zvuke svojih lasera, eksplozije, a pozadina muziku čini tehnološki me koja se isušuje često ponavlja, čisto da napomenem, igra podržava Pro Logic surround zvuk

Nakon svega, ova igra je teško je izvesti korisno sud o ovom ostvarenju. Igra svakako ima mnogo dobrih strana kao što su seksi junakinja, mnogo borbe, napredovanja i kombo udarci, ali loše kontrole jednostavno kvare kompletan ugoćje. Ipak, na njih se nekako i može navići, posebno zato što igra stalno teče u istom ritmu, dolazimo do drugog problema - jednoličnosti. Stalno iste misije, isti protivnici koji se pri tom ponašaju veoma predvidljivo... Ukratko, ova igra će se zaista svideti samo okorelim fanovima ovog žanra, nikako ne treba tek tako odbaciti jer svakako ima i svojih dobrih strana



bo'us PROMER		izdavač: Capcom		Žanr: Akcija		Medij: mini CD	
<ul style="list-style-type: none"> 1 igráč Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola 	KONZOLE	PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	8	88%	
		GC	<input checked="" type="checkbox"/>		8		
		X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		7		
		GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		8		
		PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		7		

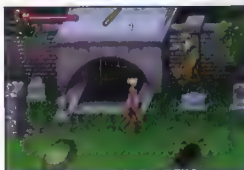
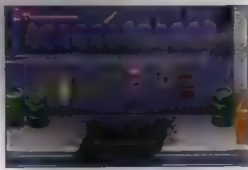
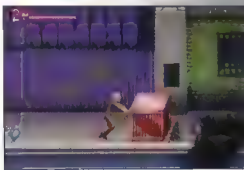
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER WRATH OF THE DAKHUL KING

... Buffy the Vampire Slayer nedavno je završena nakon sedam godina emitovanja. U međuvremenu je zaista naslojila igra inspirisanih serijama mlade istrebljiteljke vampira, a danas vam predstavljam još jednu, Wrath of the Dakhul King za GBA



Sve smo svi dobro znate ko je Buffy Summers. Atraktivna devojka sa koledža, koja se tako ponekad šetka sama po grobljima. Naravno, u takvim šetnjama nešava da naiđe na po neko demonično ljudske krvi, ali ona se hladno suočava s njim, ubija ga, zabija mu koplje u srce i o nastavlja svoju šetnju po prethodne, i ova igra zasnovana na aventurama zasnovana je na događajima i, ukoliko odlučite da je zarepisanu scenu ćete videti stotina-

... zgre smeštena je negde u period četvrte TV serije, u doba kada je Buffy još Rileyom i kada joj je glavni neprijatelj transformisan super vojnik Adam. Na igru se otkriva da se u mirnom Sunnydaleu odvija pojačana vampirnost. Glavni izrok toga jeste pojava Dakhul Kinga, demona koji je dovoljno sarkastične druge mrtve demone i da ih podvrgne svojoj volji. Između ostalih stvari, on je i kidnapovao veliki broj ljudi u Sunnydaleu, te će Buffy glavni cilj imati osloboditi. Naravno, osvojn




zadatak je i ubistvo Dakhul Kinga, ali će joj se na putu naći i stari zlotvor Adam, kao i The Gentleman (zlo biće koje se pojavilo u jednoj epizodi senje)

Naravno, Buffy ima sve superherojske moći i specijalne sposobnosti koje se i očekuju od jednog lovca na vampire. Ona koristi svoj standardni samostrel i drveni kolac, ali i dosta drugog oružja, od jednostavnog bodeža, pa do moćnog bacača plamena. Pored toga, ova mlada dama poznaje i borilačke veštine, te tako može izvršiti čitav niz udaraca rukama i nogama. Lokacije su takođe prilično raznovrsne, iako tipične za igre o Buffy - groblja, napuštene bolnice i slično

Sve drugo je OK, ukoliko ste ljubitelji ubijanja hiljada zombija, vampira, demona i drugih veselih spodob. Grafika je zaista odlična, posebno ambijent koji je veoma detaljno urađen. Baš je fino animirana, pogotovo u akciji, a specijalni efekti su sjajni. Nažalost, muzika u mnogome zaostaje za vizuelnim kvalitetima ove igre. Daleko je od toga da je muzika loša, samo deluje malo zastarelo, kao da je preuzeta sa neke od starijih konzola. Zvučni efekti su zato sasvim solidni, te ovo ne bi trebalo preterano da vam smeta

Dakle, opšti utisak je da je ovo prilično dobra igra, ali ništa više od toga. Priča je krajnje izlizana i pitka (uostalom i nema je mnogo), a većinu igre čini neprestana krvava akcija. Ipak, igra je zabavna na svoj način, ukoliko ste ljubitelji takvih naslova, međutim, nije isključeno da će vam brzo dosaditi besomučno klanje monstruma i da ćete ipak odlučiti da zaigrate neko bolje ostvarenje.



bo-nus IGROMER		izdavač: THQ	Zanr: Akcija	liver: kerfendz
	KONZOLE • 1 Igrač	<input checked="" type="checkbox"/> PS2 <input checked="" type="checkbox"/> GC <input checked="" type="checkbox"/> X BOX <input checked="" type="checkbox"/> GBA <input checked="" type="checkbox"/> PSONE	OCENE <input checked="" type="checkbox"/> GRAFICA <input checked="" type="checkbox"/> ZVUK <input checked="" type="checkbox"/> IGRIVOST <input checked="" type="checkbox"/>	UKUPNO 71%



SPACE CHANNEL 5: ULALA'S COSMIC ATTACK

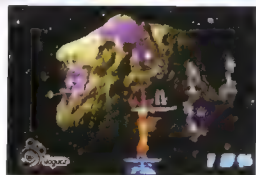


Kada se 2000. godine pojavila igra Space Channel 5 na Dreamcastu, predstavljala je pravu malu revoluciju. Bio je to prvi konzolarni naslov je na gotovo savršen način objedinio ritam, igranje i atraktivne devojke. Sada se Ulala ponovo vraća, ali ovoga puta na malu konzolu.



U igr Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack na vama je da se stavite u ulogu Ulale, slatkog devojčeta u minisknjiji koja otkriva njene duge noge. U pitanju je mlada novinarka koja je poslata da izveštava za Space Channel 5 o bizarnoj vanzemaljskoj invaziji. Naime, zli Morolijanci hvataju i zarobljavaju ljude, koristeći posebnu vrstu pušaka koje ih pretvaraju u zombije koji igraju (!?). Naravno, Ulalin glavni cilj jeste da se suprotstavi ovim veselim došljacima iz dalekog svemira i da oslobodi nesrećne ljude.

Kompletna "akcija" je zasnovana na vašem umeću podražavanja. Naime, morate tačno ponavljati pokrete vanzemaljaca kako biste uspjeli da ih savladate. Dakle, zlotvori izvođe niz pokreta (levo, desno, napred, udarac, nazad, levo, udarac i tako dalje), a vi morate da ih ponovite tačnom redosledom. Isto ovo je bila poenta i u verziji za Dreamcast, međutim, tamo je to bilo prilično izazovno. Da li zbog toga što je ova igra ipak namenjena nešto mlađim igračima ili zbog nečeg drugog, ovde to nije baš nikakav problem. To je tako uglavnom zbog toga što je igra prilično



je zapravo prilično frustrirajuće. Ukoliko zakasnite svega jedan takt u nekom trenutku, misija je neuspešna. Nasuprot nivoima sa igranjem, ove deonice igre su prava tortura i namučće vas do suza.

Ukratko rečeno, ovo bi bila sjajna i veoma zabavna igra da je njena težina malo bolje izbalansirana. Naprotiv, neki nivoi su smešno laki, a na drugima ćete provesti sate pokušavajući da postignete pravi ritam i pobedite neprijatelje. Priča igre je zanimljiva i zabavna, a grafika obavlja posao. Ona nije ništa spektakularno, međutim, čista je i detaljna. Muzika je zaista sjajna, pogotovo kada imamo u vidu mogućnosti GBA konzole - retko ćete čuti tako dobar soundtrack za jednu GBA igru.

Prava je šteta što je nakon tako dobre igre za Dreamcast nastala tako prosečna verzija za Gameboy Advance. Da je ova igra valjano urađena, predstavljala bi pravo osveženje, jer moramo priznati da se na GBA stal-




no pojavljuju igre koje potpadaju pod nekoliko žanrova. Ovo bi bila lepa i poželjna promena, međutim, tvorcima ovog ostvarenja jednostavno nisu obavili posao do kraja. Tužno, ali ovo bi bila sjajna igra, samo kada bi bila igrivija. Ovako, ona zasluuje da je zabavate, ako ni zbog čega drugog ono zašto je u pitanju zanimljiv pokušaj, ali to nije dovoljno da vam je od srca preporučimo šteta, zaista šteta...



spora, te vam je lako da pratite morolijanske pokrete. Istina, ritam se vremenom ubrzava, ali od tada ćete već sasvim ući u fazon i nikakvih problema neće biti, posebno ako imate bar malo osećaja za ritam.

Ipak, potpuno je drugačija priča sa nivoima na kojima morate da pucate. Vanzemaljci će vam reći na šta da pucate i u kom ritmu, što na prvi pogled zvuči veoma jednostavno, ali



bo'us		IZDAVAČ: THQ		ŽANR: Simulacija igranja		Medij: karta	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	<div>8</div> <div>10</div> <div>6</div> <div>7</div>	83%
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK

U prošlog vremena Nintendo je izdao igru po imenu Ham-Ham's Unite! za GameBoy Color. Trenoga je u međuvremenu uznapredovala, ali sada pred sobom imamo nastavak ove igre po imenu Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak. Ova igra na GBA.



Kada se pojavila igra Ham-Ham's Unite!, mnogi su bili iznenađeni uspjehom koji ona postigla. Preslatki mali hrčki u svakoga i nastavak je bio očekivan. No - hrčki su se vratili!



Igra Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak je avanturama jednog preslatkog hrčka koji radi sve stvari koje se mogu zamisliti od jednog glodara, govori glomaznim jezikom, ali poseduje superherojsku snagu. Nikoga ne ostavlja ravnodušnim. Zajedno s drugim hrčcima (a s kime bi Hamtaro sakuplja reči koje će kasnije koristiti da razreši mnoge probleme i izazove. Naime, on će ove reči koristiti u posebnom akcionom meniju koji je jednostavan na kontekst. Ovaj meni je relevantan akcije u bilo kojoj situaciji, a je da odlučite kako ćete ih iskoristiti.

Želi da uništi sve što je lepo na ovome svetu, uključujući i emocije.

Pravo odelo za svoje mezimče, možete otići do fotografa i potom od dobijene slike dobiti wallpaper za glavni meni. Ovo u suštini nema nikakve poente ali je veoma zabavno i ponekad će vas nasmejati do suza.

U ovoj igri ovi igrači jesu ljubav i prijateljstvo. Oni će ote ove reči najčešće koristiti u igri sa drugim malim hrčkom, a u ovom boljom polovinom po imenu Hamtaro preslatki par će morati da se izbori sa ljubavi na svetu jer zli hrčak Špat















































































Dakle, na vama je da krenete u borbu protiv zlotvora, šireći ljubav svuda kuda prođete. Poenta je uglavnom u razrešavanju raznih situacija - pomirenju posvađenih prijatelja, izgladivanju problema u vezama, lečenju slomljenih srca i tako dalje, i tako dalje. Iako sve ovo izgleda deluje veoma jednostavno i slatko, vremenom ćete naći i na prilično bizarne situacije. U kasnijim delovima igre naći ćete se u prilikama kada nećete imati dovoljno veliki vokabular da razrešite stvar. Da biste ga proširili, vaš zadatak je da časkate sa bukvalno svakim hrčkom kojeg sretnete. Osnovni problem igre jeste u tome što se ponekad dešava da jednostavno nemate nikakav hint koji bi vam pomogao u odluci koju reč da iskoristite, pa ćete jednostavno morati da isprobavate sve reči koje znate dok jednostavno ne nabodete pravu. Iako ove situacije zaista mogu da iznerviraju, ne postoji problem bez rešenja i samo treba biti veoma strpljiv i uporan.

Iako tehničke karakteristike ove igre nisu baš na najvišem nivou, tvori su uspešni da ostvare svoj primarni cilj - da stvore preslatku, maštovitu igru koja će vas veoma brzo osvojiti a često i slatko nasmejati. Hrčki su sjano animirani, a lokacije su raznovrsne i zanimljive, te je opšti utisak o izgledu ove igre i više nego zadovoljavajuć. Konačno, isto to se može reći za igru u celini. Ona jednostavno ima toliko šarma i topline da je nikako ne treba zaobiti.



Pored ove glavne, hipi niti, u igri se nalazi i obilje sporednih zadataka i mini igara. Na primer, možete posetiti vašarište i igrati mnogo igrice koje su vam tamo ponuđene. Pored toga, tokom igre možete posetićati butike i kupovati odeću. Kada odaberete



bo'nus		izdavač: Nintendo		Žanr: Avantura		Medij: ktridž	
		• 1 Igrač					
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							

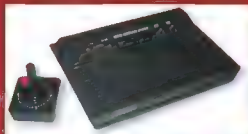
ISTORIJA KONZOLA

1. DEO

Posljednjih godina smo svjedoči sve vešćeg rata konzola. Proizvođači se trude na nadmudre i nadmaše konkurenciju, izlaze gomile ekskluzivnih igara bi trebale da povećaju prodaju "igraćih mašina"... Već se najavljuje i nova generacija konzola, međutim, malo ko se seća kako je sve to počelo.

Vesele sedamdesete

Upravo zbog gorenavedenih razloga, u ovom predstavimo kako je sve to počelo. Kako je tekao razvoj kroz godine i kako smo stigli do stanja u kojem se tržite igračkih konzola nalazi danas. Počeli smo baš od najranijih dana, od davnih sedamdesetih, kako bismo lagano stigli i do današnjeg trenutka, a zaokružili smo celu priču sa nekim najavljenim stvarima koje nas čekaju u budućnosti.



2600 konzola 1977

tako ovaj čuveni senjalar nosi naziv Vesele sedamdesete, kompletna istorija zapravo počinje mnogo ranije, davne 1958. godine. *Šalimo se, gajimo se (don't mind, we grow)*, William A. Higginbotham i Robert V. Dvorak napravili prvu video igru ikada. U pitanju je bilo ostvarenje Tennis for Two, igra koja se igrala na osciloskopu od pet inča. Iako nije bilo osjećaja da se radi o rezultat, jer pravo ime nije pobednika i poraženog, ovaj naslov je bio i dalje i danas.

Jepak, ovaj tekst vezujemo za sedamdesete

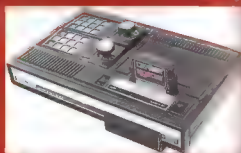


Odyssey 2 konzola 1978

godine prošlog veka zbog toga što su tada poodele da se proizvede prve konzole u današnjem, masovno-potrošačkom smislu reči. Prva među njima nosila je naziv Odyssey 101 s ponosom nosi titulu prvog kućnog sistema za igranje u istoriji. Takođe, njen tvorac, čovek po imenu Ralph Baer pamti se kao "otac video igre". Firma Magnavox počela je rad na ovoj konzoli 27. januara 1972. godine, a svetlost dana njihovo čelo ugledalo je u maju iste godine. Odyssey je dugo i dosta agresivno reklamiran, što je donelo popriličan uspeh njegovim tvorcima - u roku tri je prodatih 100.000 primeraka, a cena tog zadovoljavajućih je oko 100 dolara. Iste godine prvi igrači su ih imali - i to u nekoliko država. Ove igre nisu imale nikakve sistemske specifikacije poput današnjih čuđa tehnike - nije imale procesor ni memoriju. Koristi su se samo tri tranzistora, rezistora i... puno osnovne elektronike. Posebnim karticama menjale su se neke karakteristike igre (nabacite na TV katiću s procepmu kroz koje se vide samo neki delove ekrana - i odmah je to druga igra). Igra je bila - kao-bilo, ali dobila je za dvadeset različitih igara. Jedna od njih je ubrzo stekla svetsku slavu i ušla u legendu. Bilo je to ostvarenje po imenu Pong koje je uskoro izazvalo prvu ludnicu među igračima.

[illegible]

Prigodom. Samim tim, razvojni timovi su bili ti da proizvedu boju mašinu za igranje na igre, sa više boja, težina itd. Tokom sedamdesetih, razvijena je gomila kontrola za igranje na igra. Igrala su raznih njegovih varijanti, mašina, iako smo, jednu kompaniju koja je napravio man doprinela razvoju igre.



Coleco konzola

pitanju je General Instruments, firma koja 1975. godine napravila prvu zapravo omogućavao igranje raznih varijacija Pongu.

Ipak, ljudi su mogli igrati samo Pong do sada, dokle, tako da su se razvoju konzola proizvođača novih igara morali nasloniti na kasnih sedamdesetih pojavio se jedan od originalnijih igraćkih sistema ikada - Atari's Imagination Machine. Kompanija Atari Technologies prvo je napravila konzolu sa zvučnim ostalim koje su koristile kartice, kao M1000, koja je koštala 130 dolara i imala ugrađenu igru Game Rocket Patrol. Ipak, tek nakon nekoliko godina, kada su se pojavili prvi video uređaji, tu drugo izdanje bilo je stvaranje MPAA-10 modula. U kombinaciji sa Atari M1000 konzolom on je stvarao hibrid između videoploče i računala. Ovaj tragovito jednostavan uređaj omogućavao je korisnicima da igraju igre poput "Space Invaders" i "Pac-Man".

Prva stvar koja je usledila bilo je stvaranje MPAA-10 modula. U kombinaciji sa Atari M1000 konzolom on je stvarao hibrid između videoploče i računala. Ovaj tragovito jednostavan uređaj omogućavao je korisnicima da igraju igre poput "Space Invaders" i "Pac-Man".

Naravno, sve ovo je uticalo i na cenu ovog proizvoda koji je bio znatno skuplji od svih dotadašnjih konzola. Naime, koštao je 599 dolara.



Fairchild konzola



Ova konzola, Odyssey konzola 1972

VE KONZOLE

- Odyssey (Magnavox, 1972)
- Telstar (Coleco, 1976)
- APF Imagination Machine (APF Technologies, 1976)
- Channel F (Fairchild, 1976)
- RCA Studio II (RCA, 1976)
- 2600 (Atari, 1977)
- Odyssey2 (Magnavox, 1978)

služe 1976. evropska kompanija Radofin razvila je 1292 Advanced Programmable Video System. U pitanju je bila napredna tehnologija koju su kasnije preuzele mnoge druge firme koje su proizvodile konzole: Interton, Printronix, Fountain, Grandstand, Harimex i Harimex samo su neke od njih. U stvari konzola koje su koristile ovu tehnologiju pomenućemo Interton VC-4000 i 2001. Svi sistemi koji su koristili 1292 Advanced Programmable Video System mogli su sa 32 pin-kad kertridžima, dva konzole i još nekoliko igara od kojih su najpopularnije bile Olympics i Invaders.

Služe 1976. godine kompanija Fairchild Semiconductor razvila je konzolu po imenu Channel F, prvu programabilnu konzolu koja koristila kertridže kao medij. Ipak, ovaj sistem podržavao je svega 23 igre i njegov uspeh na tržištu bio je veoma kratak. Godinu dana kasnije Channel F potonuo je u zaborav. Ipak, ni po čemu treba upamtiti ovu konzolu bila je činjenica da je u pitanju bio prvi pokušaj u ovoj da se iskoristi mikropcesor u izradi konzole. Pored toga, dvojica momaka koje je napravila kasnije su postali



Telstar konzola 1976

koosnivači kompanije Intell

Služe 1976. godine kompanija RCA odlučila je dati svoj odgovor na pitanje RCA odlučila je dati svoj odgovor na pitanje. Ipak, ovaj projekat je od početka bio osuđen na neuspeh jer je tehnologija ove konzole jedinstveno već bila prevaziđena i zastarela. Pogotovo kada smo u obzir da je ovaj bio crno-beo. Nimalo nije čudno što je ovaj sistem veoma brzo zaboravljen.

Kompanija RCA odlučila je dati svoj odgovor na pitanje. Ipak, ovaj projekat je od početka bio osuđen na neuspeh jer je tehnologija ove konzole jedinstveno već bila prevaziđena i zastarela. Pogotovo kada smo u obzir da je ovaj bio crno-beo. Nimalo nije čudno što je ovaj sistem veoma brzo zaboravljen.

urakadna igra Space Invaders prvi put portirana na kućnu konzolu. Ubrzo je ovo postao najpopularniji sistem sedamdesetih godina, koja je slava trajala čak i dobrim delom osamdesetih, zahvaljujući sjajnim performansama, obilju dobrih igara i različitih kontrolera. Pored svega ovoga, Atari 2600 bila je prva konzola na kojoj su se pojavile "igre za odrasle" kao što su Bachelor Party i Clusters Revenge. Inače, konzola je koristila 8-bitni 6007 procesor sa CPU brzinom od 1.18 MHz, 128 bajtova RAM-a, 16 bajtova i rezolucijom od 320x200. Probitna cena konzole bila je 199.95 dolara.

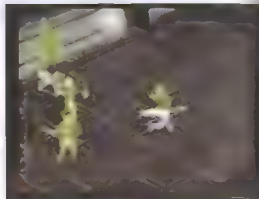
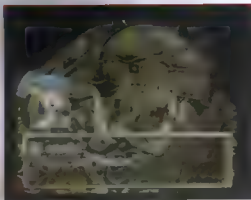
Naravno, većina velikih firmi pokušala je da napravi svoju konzolu, ali nijedna nije uspele. To naravno nije značilo da su te pokušaja vrednih pažnje, pa ćemo pomenuti neke od njih. Na primer, kompanija Magnavox razvila je da koristila Atarijevu "tehnologiju" svojim čedom Odyssey2. Ipak, ovaj sistem je bio dosta sporiji od 2600 i podržavao je nižu rezoluciju. Magnavox ga je odmah prekinuo, a uz njega se dobijalo i prvu verziju Atarijeve "tehnologije". Ipak, Odyssey2 je postao i više miliona primeraka. I tako nije bio toliko popularan kao 2600, njegovi tvorci nisu imali. Ova igra je postala: nekoliko igara, a to je što je glavna stvar igre za ovu konzolu: nekoliko igara, a to je što je glavna stvar igre za ovu konzolu: napravio 24 igre.

istoriji konzola. Iako još nismo završili sa "veselim sedamdesetim", slede dve konzole koje zaslužuju nešto više pažnje, te ćemo se njima posvetiti u sledećem broju. Astrocade. Zatim prelazimo da osamdesete i na sisteme kojih se valja vas verovatno seća.



Madpong konzola

GRANDIA



A kad se samo setim kako sam onomad jedva ubedio Darka da se u prvom broju opiše FF VIII. Smatrao je da, iako je igra izašla trčavih mesec-dva ranije, ne zasluži da uđe u broj, ali moje navaljivanje je urodilo plodom. Da sam znao da se skoro istovremeno pojavila i Grandia, istorsirao bih ga i za nju, ja kad vam kažem

Ovakvo, tri i po godine kasnije, ista je na tapetu u formi retro igre, kao jedna od onih - majestralnih, koje su ušle u legendu. Prvobitno je bila stvorena za Sega Saturn, i smatralo se da američka verzija neće ugledati svetlost dana zbog "preminuća" konzole (koju sam, istini za volju, retko i video, a kamoli igrati, prim aut.), što su mnogi smatrali za katastrofičan gubitak

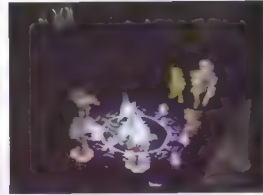
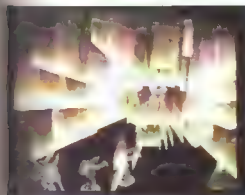
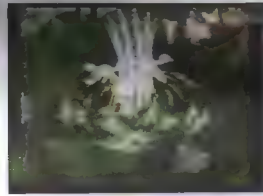
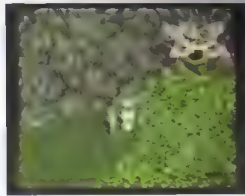
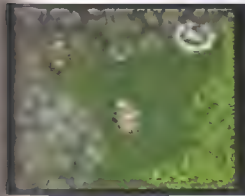
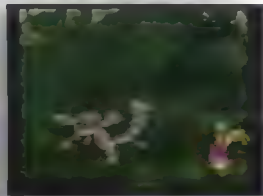
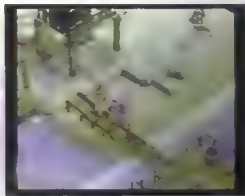
Srećom, neko vreme kasnije, najavljena je translacija sa jednog sistema na drugi, što je prouzrokovalo buru zadovoljstva. Naime, to je bio RPG koji je pod ruku sa "poslednjom fantazijom" uzabrao najviše hvala, imenovan kao jedan od najboljih ostvarenja žanra poslednjih pet godina. Na samo dva CD-a ("osmica" je

šla na 4, pa sad vi vidite, prim.aut.), igra je "rasprostrla" najveće konstrukte sredine i najveći nivo detalja te sredine, ne prestajući da oduševljava, ni što se tiče vizualnog utiska, ni što se tiče samog njenog sadržaja... Ali, činjenica je da i ona ima svoje mane, kao i sve ostale igre na svetu belom.

Od samog početka, igra kao da zrači životom. Od prve scene, možete sagledati taj nivo detalja, dok se tek upoznate sa glavnim likovima. Život buja na ulici, sve ide svojim tokom, dok vi počinjete da se vezujete za Džesiju i Su, dvoje mladih koji oduševljeni životom žele da se otisnu u svet i sagledaju njegovu veličanstvenost i lepotu. Džesi, sin velikog avanturiste, sanja o tome da krene očevim stopama, da se i sam otisne u svet, da doživi velike avanture, a njegova komšunica i najbolja drugarica Su želi da pođe sa njim (pošto ga nikada ne pušta iz vidokruga). Kako da ovako pozitivna priča ne utiče na vas još od samog početka? I kasnije, pošto vam je ostavljeno dosta prostora da se "ušemite" sa likovima i da proučirate njihove odlike, kada stvari počnu da se razvijaju - sve vreme je

prisutan taj dah optimizma i prijetnost. Nema veštački napumpan epski prizvuk, visok stepen melodramatičnosti koji je u drugom ostvarenju istog žanra. Nema naglih preokreta, šokantnih i srcepaćih događaja. Sve kao da ide svojim tokom, avanture i događaji narastaju, dok skaću kontinenta na kontinent, dok ulazite u mračne aspekte priče. I pored svega, Grandia uspeva da bude neverovatno bogata i duboka, sa sveprisutnim prizvukom epske

Sistem borbe i korišćenja sposobnosti i mane ne predstavlja ništa epohalno, ali je rešen jednostavno, funkcionalno i intuitivno. Objekti od važnosti se vide, isto kao i neprijatelji. Odabirajući pravi momenat za napad, obezbeđujete sopstvenu prednost u borbi. Koristeći sistem time gage-a (merača vremena koji se puni), koji je maltene zaštitni znak "Skverovih" igara, rešeno je ko kada napadati ili se povući. Ovakvo rešenje, koje se desi da vas neki neprijatelj zaskoči u nepredviđenoj situaciji, ne ide brzo, nego se puniti sporije, dajući njemu vremena da se pripremi. Ovo pravilo možete da koristite, povećavajući sebi šanse



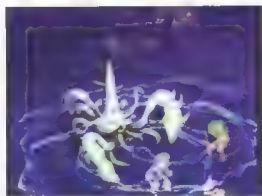
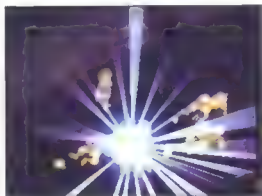
te uspešnije rešavanje svakog na-
zeta. Pored nekih osnovnih sposob-
nima počinjete, tu su i neke ekstra
te da "ispazarte" konsteći Mana
ti je razvoj ika i veština/magija u
tu važe druga pravila. Karakter dobija
poeni se raspoređuju na veštine i
ve su korišćene, tako da što više
nesto od navedenog, to ste bolji u
to je i logično, prim.aut.). Ovo
uje pravljenje "svestranog" ili "uni-
porca, ali zato omogućava individ-
znoj i užu specijalizaciju svakog
što može da predstavlja veliki plus.
na ideju, pa nek ide životu!

ko igre je uzabrao najveći broj
trodimenzionalnom polygonalnom
tu, šunjaju se visokodetaljni spraj-
zda bih mogao da kažem da poma-
na Xenogears, samo sa mnogo,

MNOGO više detalja i te ogromne celine
koje zrače bojama, kretnjom i životom. Sve
ima individualni potpis, ma koliko sitan bio.
neki detalj upotpunjuje svaki segment igre,
svaku scenu (konac deo kras- pivo grlo kvasi,
prim.aut.), čak i likovi, kojima je posvećena
velika pažnja, poseduju tu iskrnu života. Sve je
nekako oštro i puno boja, da ja više stvarno
nemam reči... Naravno, jaka grafika je uvek
mač sa dve oštrice, jer obično visok nivo detal-
ja prouzrokuje štucanje frejma, tako da je to i
ovde slučaj. Kao i neke tamnice - dok
celokupno okruženje i mnoštvo tamnica ubija
ju nivoom detalja, pojedine deluju na mahove
toliko monotono i klaustrofobično, da želite
da ih što pre napustite kako bi ste ponovo
mogli da dišete i uživate u šarenilu

Što se tiče zvučnih efekata i muzike - to je sve
manje više ok. Problem predstavljaju dijalogi,
koji su prevažno loše "spricani" kao da
svima fali neka nota, posebna crta karaktera.
Kao da glasovi ne "ležu" najbolje na vlasnike
(si ti originalni vlasnik tog glasa, ili si ga
ispazario na "budži" (buvljaku, prim.aut.), u
pola cene?), a sekvence intenzivnog
"čtantranja" ne mogu da se ubrzaju ili
preskoče. Ipak imajući u vidu sve ostale po-
zitivne strane, ovo je zanemarljivo - mislim,
koga bre boli mnogo za tu i tamo po koji
osredniji odglumljen dijalog, kada se uporedi
sa GRANDIOZNOŠĆU vascelne igre? Meni ne
smeta, pa s' toga ne verujem da će vama da
smeta. Što sam pominjao? Pa zamerka je

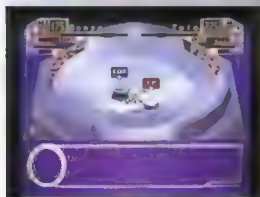
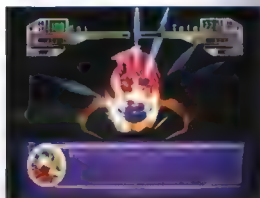
zamerka da programeri više čitaju kritike,
znali bi kako manje da greše - sve bi igre bile
fantabulozne, a svi bi stremili ka perfekciji
ipak, u nesavršenom svetu živimo, nesavršene
igre igramo - što bi rekli amer. - nuff said
Uživajte!





BEYBLADE

Najbolja (č)igra na PSOne!!!



Beyblade je vrlo interesantan koncept koji se zasniva na borbi Beybladeova u areni. Šta su uopšte Beybladeovi? TO vam je nekačva čigra sa nekakvom beštijom u njoj. Dottični "borci" prizivaju sile drevnih bića... Lista tih bića uključuje zmajove, medvede i majmune! Oni koriste svoje specijalne moći da unište suprotstavljene Bladeove, itd...

Elem, Beyblade je dečija televizijska emisija koja je na neki način slična Pokemonu. Tu je čitava gomila mladih takmičara koji se nadaju da će postati Beyblade šampioni. Poenta Beyblade igre je da pokušate da osvojite šampionat poboljšavajući svojeg Beybladera i Beyblade uz pomoć Bey poena i iskustva koje sakupljate usput.

Gameplay

Beyblade vam pruža cela dva načina igranja. Pošto prođete kroz masivni meni nekoliko puta shvatite da ili možete učestvovati u turniru ili se oprobati u Free Battle

Same borbe su intenzivne, duge i predstavljaju veliki izazov. Na početku birate koliko ćete jako zategnuti kanapče koje čini da se vaša čigra okreće, a vi ćete vašim golemim lukavstvom i refleksima borbenog pilota pritisnuti dugme da bi se zavrteli u velikoj borbenoj areni (koja liči na činiiju za supu).

Kada ste jednom u činiji, pardon, areni, stvari počinju da se KOMPLIKUJU. Dakle, uz pomoć leve palice birate smer u kojem se čigra okreće. Da, da... A ukoliko primetite da će doći do sudara između dve čigre pritiskom na iks ćete apsorbovati nešto štete i omogućiti vašoj čigri da se vrti duže. Ako vam je ovo već zvučalo komplikovano, čekajte samo, biće još gore. Pritiskom na trougao, kvadrat ili krug ćete izvesti specijalni napad vašeg borca. A vaš

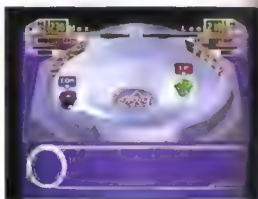
šibadžija može napasti sa jedne strane, a nekad, u cilju da iznenadi protivnika, može napasti i iz skroz različitog ugla, pa vi vidite... E sad ako uspete da tim IZENADNIM napadom oštetite protivničku čigru ili je ČAK izbacite iz funkcije, ili makar iz arene onda BRAVO za vasi!! Tako se pobeđuje!!! E sad kakva bi to zabava bila ako tu ne bi bile i neke zvrrčke koje možete smestiti protivniku ili možete nakupovati silna pomagala kojima ćete lakše naškoditi protivnicima.

Grafika

A tek je grafika čudo! Alje što su u malenom kecu našli dovoljno snage da simuliraju vrteće čigre nego su uspeali i da izračunaju kako bi izgledao blur efekat iza njih. Da ne pominjemo JEDNOCIFRENI broj boja kojima je predstavljen svaki blade. Kao potvrda fantastičnog dizajna okoline tu je i arena koja je modelovana od sigurno DVOCIFRENOG broja poligona, sreća naša što kreatori nisu štedeli vremena i truda da bi ostvarili ovako impresivan rezultat.

Zvuk

Na tržištu ćete teško naći igru koja bi mogla da se pohvali takvom neverovatnom kombinacijom opnavljajućeg basa, škripećih sintesajzera i MOZGOPROBAĐAJUĆIH zvukova gitare. Ako ste recimo ljubitelj zvuka sirene za uzbunu, ili škripanja krede po tabli, sigurno ćete se sladići zvučnom podlogom ove igre.



A sad sav sarkazam na stranu verovali vi ili ne, ova igra je postala takav hit u Velikoj Britaniji da je to za neverovatio. ■

IGROMER		Square Enix		Zanim. RPG		Medij. CD	
	1 igrač	PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	GRAFIKA	2	UKUPNO	
	Memorijnska kartica	GC	<input checked="" type="checkbox"/>	ZVUK	1		
	Vibracija	X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	IGRIVOST	2		
	Analogna kontrola	GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	TRAJNOST	1		
		PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			11%	

IZNAJMLJIVANJE

Playstation, Game Cube i X box konzola

**NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!**

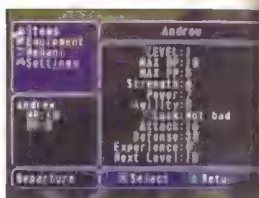
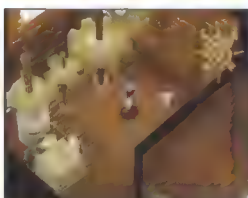
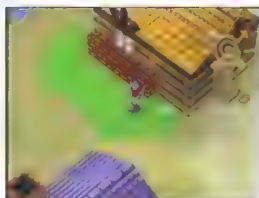
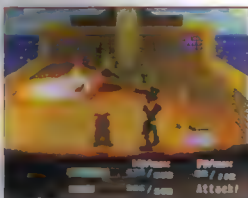


- Probajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.
- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i dobijte konzolu koju biste iznajmili (PSone, Playstation 2, Game Cube ili X box). Sve konzole dobijate na kućnu adresu bez dodatne naknade za dostavu i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja ili dresom na koju vam isporučujemo konzolu.
- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

**THE
GAMES**

tel. 011/ 380 77 12 i 380 77 36
ili mob. 063/ 20 64 35

GUARDIAN'S CRUSADE



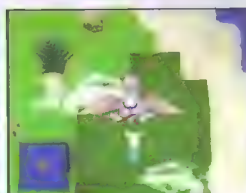
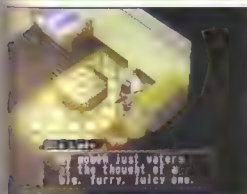
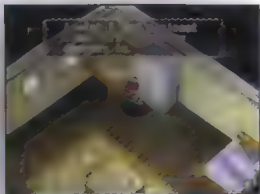
Kada su malo starije igre v pitanju, za oko mi je zapao ovaj naslov kao knjiški primer kvalitetenj, ali nadasve specifičnog RPG-a. Zašto? Pa prvo zato što je port, a drugo zato što je veoma karakterističan kada je grafika v pitanju. Ali ono što me je najviše motivisalo da odaberem ovaj naslov je nesumnjivo priča koja stoji iza njega . U originalnoj verziji koja je izašla v Japanu, igra se zvala Knight & Baby Počinje vašim šunjanjem po okolini sela, gde spletom sudbonosnih okolnosti nalećete na bebu čudnovite čudnog lika. . Odmah vas puca jedna vizija koja vam govori kako se morate zaputiti v daleku zemlju, gde ćete ostavit bebu v Božjoj Kuli, v citateli na drugom kraju sveta, kako bi ona bila vraćena kući, a tu je i scenario koji je vezan za uništenje sveta, a koji vam neću do kraja otkriti. Samo će čovekove snage i hrabrosti uspet da izvrši ovaj teški zadatak. Zauvek promenjen ovom spoznajom, vitez odlazi do starešine sela, gde se nada da će naći neke odgovore. Nakon razgovora, švata da sam treba da se zaputi i reši problem, kao što to

obično i biva

Što se grafičkog izgleda tiče - postoje neki od vas kojima će biti čudna, takva je kakva je, šta ja da joj rami. Ali ako oduete zanemariti to što vam čudno izgleda, makar na kratko, naučite će se zasigurno. Jer je ovo jedna od retkih igara, koja pleni pričom, dijalozima i karakterizacijom likova (i ja sam u početku sumnjao, ali samo posle samo sat - dva igranja bio kupljen "za dve banke", prim aut.). U pitanju su renderovani poligoni i izometrijska 3D perspektiva, i to je predstavljalo jednu od najdiskontinuiranih odlika u vreme kada se pojavila (oko marta '99.). Sve je radjeno u blagim tonovima, sa puno živih boja i tako da svojim izgledom podseća na crtani film. Pored toga što ostavlja utisak "čisto i jednostavno" prošaranja je mnoštvom detalja. Utisak crtanog filma je prisutan i kada su likovi u pitanju, bilo da su pozitivni ili negativni.

Koja je najdistinktivnija karakteristika?
Starenje o bebionu... Pored slatkog izgleda

koji krasi čeljade (mešovina nilskog kopa-
ma ne znam ni sam šta je, treba ga videti
bi se "sortifikovalo", prim.aut.), ono je
stavljeno kao interaktivni ljubimac. Be-
igrati možete da hranite, da joj date in-
strukcije i da je "pujdete" u borbi (kvragu
to neka vrsta "čudovišta"). Znače ka-
ko već ide - čim je hranite satkisiima i dajete
hranu (timarite, hranite, vraćate energiju
ona će vas gotiviti (ljubav ulazi na usta-
stomak), slušati i biti vam "lojalna".
A da joj date instrukcije da ode po na-
gradu, na mapi i da je posle nagradite
(možete i da je kaznite, ali što bi to
prema stvorenjcu ako ne
potrebe?). Jeste da to odgajanje je
detaljno obrađeno kao u *Monster Ranch-
Pokemon-u* (ili nekim kasnijim
sličnog kalibra), ali je onovremeno pre-
jalo odličan detalj koji upotpunjuje pri-
tako što biti dobri prema njoj i u ko-
voli, pomaže vam u borbi, a to je na-
javo kako bi ste preživeli dovoljno du-
rešite kvest. Verujte mi, koliko bebica ma-
da bude još partner, toliko može da bi



in saveznik

Rebe i viteza, tu je još i vila Nehani, i zacopana u viteza i koja mu usput. Kada je interakcija između ovih likova, tu ćete tek primetiti koliko je bitna, koliko je pažnje obraćeno na dijanje i koliko su dijalozi "izmišljeni" toga, videćete koliko je dobar trip RPG koji nema neku gargantuansku, mitsku priču, kako jednostavna tema mogu da posluže za radnju podjednako, ako ne i adekvatnije, samo dobro predoče

e tiče neprijatelja, pored toga što su ki, mogu da se vide na ekranu opcija da peglu zaobidjete ako brzo gužete, što eliminiše hiljade random inter-a (nasumičnih susreta) koji obično

krase ovaj žanr (men, oni obično odgovaraju, ja sam žickaroš nadljudskih proporcija, prim.aut.). Predstavljeno su kao fantomi, a po njihovoj boji i ponašanju možete da utvrdite da li su višeg ili nižeg nivoa od vas (slabiji su beli i beže od vas kako vam ne bi poslužili kao "hrana", dok su jači rozikaste boje i jure vas, kako bi se "nahrnili"). Još jedan faktor koji diže vrednost igranja je i sakupljanje magija kojih ima i više nego dovoljno. One su predstavljene nazivom Living Toys i ima ih sedamdeset komada, a jurcanje za njima predstavlja veoma zanimljiv aspekt. Tu su još i šljake "sa strane" koje ce vam pomoći da se dobucate, a i pomoćne vam da steknete predstavu o toj karakterizaciji koju sam spominjao ranije

ja sam bio blizu suza, a pripadnik sam jačeg pola, pa vi vidite, prim.aut.) Ne preostaje vam ništa drugo nego da je dobavite i proverite da li sam bio u pravu. Verujte mi, nećete se pokajati. Odgovorno tvrdim. ■



Šta još da vam kažem? Jedna od retkih negativnih strana je što igra relativno kratko traje, jer je moguće završiti je za 25 do 30 sati, ali ipak vredi utrošiti tih tridesetak sati na nju (može da traje i mnogo duže ako se zabaksuzite da nadjete SVE, ali je to ipak na vama - ja obično tražim sve, ja sam PERFEKCIONISTA, prim.aut.). Tu su i zvučni efekti koji nisu savršeni, ali nisu ni malo loši, tako da njih ne ubrajam ni u pozitivne, ni u negativne strane igre. Kao što sam rekao, njen neobični izgled, karakterizacija i odganjanje, kao i sakupljanje magija predstavljaju njene jake, pozitivne strane, kao i priča koja pripadnike lepšeg pola može za srce da ujedne (i



IGRAJ SE!



PSone™

samo 7.199 din

Uslovi plaćanja :

- gotovinska gradina do 12 mesečnih rata
- potrošački kredit na 12 meseci • Poštanska Štedionica
- Express Kredit • Socijalni Dinar



Garancija 3 meseci i besplatno serviso

PSone

Beograd • Bulevar Vukova 150, tel: 011/247 333 • 011/247 334
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i ponudite nam proizvode preko interneta www.sonydiz.rs

GTA: VICE CITY



SVE TAJNE

6 GODINA SERIJALA GTA

24 maj, 1998

GTA

28. septembar, 1999

GTA LONDON 1969

22 oktobar, 1999

GTA 2

3 oktobar, 2001

GTA 3

29 oktobar, 2002

GTA 3: VICE CITY

GTA naslovi izašli od legendarnog GTA: 1998 do perfektnog GTA: Vice City-ja

TOVARIŠ PERCE
Kriminalac u očajničkoj poteri
za svojim izgubljenim ponosom

Najverniji Tomijev prijatelj,
kratkog dometa, ali velike moći



ORUŽJA



1- Brass knuckles, 2- chainsaw, 3- chrome shotgun, 4- flamethrower, 5- golf club, 6- hammer, 7- katana, 8- knife, 9- m60, 10- mac 10, 11- machete, 12- meat cleaver, 13- molotov koktail, 14- pistol, 15- rocket launcher, 16- screwdriver, 17- shotgun, 18- sniper, 19- SPAS12, 20- stubby shotgun, 21- tac9, 22- tear gas, 23 -uzl.

Spisak svih oružja uz čiju pomoć ćete biti strah i trepet na ulicama Vice City-ja.

TAJNE

--Ulazak u Hyman Memorial Stadium
Ovo nije tajna već prosto savet. Stadion otvara kapije u 20 00.

--Lak dolazak do crnih automobila
Da bi lako došli do crnog automobila prosto unesite Black Cars cheat. Ovim ćete pocrniti sve automobile na ulicama. Sada uzмите vaš auto i odvezite ga u garažu i snimite igru. Auto će ostati u crnoj boji. A ostali automobili će ponovo imati svoje boje

--Lak dolazak do pink automobila
Isto kao i za crne. Unesite Pink Cars cheat

--Nagrade za 100% complete
Nagrade su beskonačna municija, trojica bodigardova koji će vas pratiti, kostim

"Frankie", duplo više energije za automobile i maksimalnih 200 armora i healtha. Da bi ovo ostvarili pogledajte sekciju - Kako dostići 100%.

--Oporavak vozila
Trik iz GTA3 takođe radi i u Vice Cityju. Za one među vama koji ne znaju o čemu je reč, samo unesite cheat za energiju dok ste u vozilu

--Kako proći detektore metala na aerodromu
Prvo uzмите auto i dovezite ga do Escobar International Airporta. Sada parkirajte auto tako da mu je hauba okrenuta ka ulazu u aerodrom. Sada pridite automobilu otpozadi, naskočite na njega pa nastavite i preskočite i detektor metala zajedno sa svim oružjem. Sada možete uzrokovati haos na aerodromu sa bilo kojim oružjem



--Trik sa "zaposlenim devojkama"

Ovaj trik vam omogućava da imate "odnose" sa ovim devojkama. Samo im pridite u skupom automobilu kao što je Cheetah, Infernus ili Banshee i one će ući unutra pošto popričaju sa vama. Sada ih odvezite negde gde nema ljudi, zaustavite auto i sačekajte malo. Sada ćete videti kako se auto ljulja a vaše zdravlje popravlja.

--Hulikopter sa točkovima



Ako ubacite helikopter u Pay N Spray, izaci će napolje sa točkovima.

--Laka lova

Da bi brzo zaradili novac, nabavite oružje sa automatskim nišanjem. Preporučujemo Tec9, Uzi, Ingram Mac 10 ili MP5 za ovaj deo jer sa svima njima možete trčati. Sada idite u North Point Mall. Kada stignete tamo idite u Tool Shop. Opljačkajte ih. Sada sa dobijenim wanted levelom trčite u The Gash i presvucite se. Onda opljačkajte The Gash i

trčite do Tool Shopa i presvucite se. Sada samo ponavljajte proces i novac će se gomilati.

--Čuvanje oružja

Da bi sačuvali oružje prosto prođite kroz detektor metala na aerodromu ili na Leaf Links Golf Course. Oružje će vam ostati tamo sve dok ne resetujete, ugasisite ili učitate novu igru.

--Veće brzina na motoru

Kada dostignete maksimalnu brzinu na motoru, ako ustanete možete je još povećati. Da bi ustali pritisnite gore na krtiču ili palici

--Brži reload

Da bi dobili brži reload, ostvarite 45 ili više poena u Downtown Ammunition streljani

--Beskrajno trčanje bez Paramedic misija

Da bi trčali bez potrebe za odmorom, samo pritisakajte X dok držite palicu. Na kraju ćete ipak morati da stanete ali ćete izdržati mnogo duže nego inače.

--Besplatan Pay N Spray

Prosto upotrebite Health cheat pre nego što uđete u Pay N Spray i imaćete farbanje za džabe.

--Prženje guma

Da bi napravili žerčiči potpis, potuno zaustavite automobil. Sada držite kvadrat i lks u isto vreme da bi počeli da se potpisujete

gumama. Još samo dajte malo pravca i se zavrteli u krug.

--Uzimanje taksija

Kada poginete ili vas uhapse tokom ispred bolnice ili pandurske stanice ćete videti taksi sa strelicom iznad njega. Ako uđete u njega izgubićete 9\$ ali ćete se na prethodnu misiju.

--Panduri mi ne mogu ništa

Ako ste u Coachu, panduri vas ne mogu uhapsiti. Prosto će vam onemogućiti uhapšenje ali nećete biti uhapšeni. Da bi upravljali, samo izadite i vratite se unutra.

--Kako da brzo zaradite solidne pare

Evo odličnog načina da brzo zaradite pare. Dakle, parking je bezobrazno skup u Vero Cityju. Na severnoj i južnoj ulici u Downtown na drugom ostrvu (južno od Hyman Condoa), nalazi se ulica sva u parking satovima. Ako ih izlupate (kolima ili eventualno bezbolkom) iz njih možete pare.

--Čao wanted level

Da bi skinuli wanted level, prosto snimite



igru. Sada je ponovo učitaite i više neće imati wanted level.

--Kako da stignete u Little Havana ranije pomoću čamca

Idite na most koji vodi do Prawn Island u Washingtona. Kada vidite čamac koji plovči ispod, dobro se namestite i skočite na njega. Vozač će se uplašiti i skočiti u vodu a vi možete otploviti do Little Havane

--Kako da stignete u Little Havana ranije pomoću motora

Sve što treba da uradite je da nabavite P-600 i da ga zakucate u barijeru velikom nom i preletete barijeru i moći ćete slobodno da se krećete Malom Havanom

--Kako da stignete u Little Havana ranije pomoću taksi

Sve što treba da uradite je da odbacite 1 putnika taksijem i dobijete mogućnost da skočite sa taksijem. Sledeće je da odete dokovka gde se Cortez misije i kako se izližite kapijama dokova, nagnete auto za stepeni i skočite iza kapija. Ako ovo izvedete kako treba auto će se u 90% slučajeva u vodi. Naravno, vi treba da iskočite iz vode dok je još u vazduhu i imaćete pristup čamcu i ostacima mape

--Kako da stignete u Little Havana ranije pomoću ambulantnih kola

Kradite ambulantna kola i odvezite ih do mesta gde Cortez zadaje misije. Sada parkirajte kola u rikverc direktno na kapiju. Onda krenite na prednji deo vozila, pa na krov i konačno preskočite kapiju. Sada ukradite čamac i odvezite se do Little Havane

Kako da sačuvate helikopter na Helipadu Dvo je testirano sa Hunterom i Sparrowom, ali ne znači da neće raditi i sa ostalim helikopterima. Helipad na kome je trik slobodan je onaj na vrhu Hyman Condoa. To je prilično jednostavan trik. Prvo nabavite helikopter koji želite da sačuvate. Zatim se helipadu sa desne strane i izgurajte Maverick sa helipada, tako da ćete morati da se potrudite. Pre nego što se spustite, plodira brzo sletite helikopterom što bliže kapiji i izađite. Igra sada iz nekog razloga misli da je helikopter u stvari Maverick, ali ne stje izgurati. Helikopter bi trebalo da ostanе tamo za stalno.

Kako da stignete u Leaf Links bez prolaska kroz detektor metala
Možete bi ovo napravili nabavite čamac i vozite se na golf terena.



Kako da parkirate helikopter u garaži

Da biste ovo savladali morate imati veliku novcašnju poput Sunshine Autos, Vercetti's ili Hyman Condo. Prvo sletite helikopterom ispred prazne garaže. Onda se posetite do garaže tako da se otvori. Sada ugrajte helikopter unutra. Snimite igru i helikopter po vašem izboru će biti tu kada nastavite igru.

Više armora

Kada uđete u Forcener, dobićete Body armor

Više energije

Da bi dobili više energije samo uđite u ambulantna kola.

Više shotgun municije



Da bi dobili chrome shotgun i municiju samo uđite u policijski auto.

Više keša

Nešto novca ćete automatski dobiti ulaskom u tax.

Taxi tajna

Kada tokom taksi misije dovezete nekoga na cilj tačno kada je tajmer na nuli, on (tajmer) će se isključiti pa ćete moći da vozite ostale mušterije na njihove lokacije koliko god dugo vam je potrebno. I na koliko god misija hoćete. Ovo je lak naći da zaradite novac ako imate volje i vremena.

Trik sa mesecom

Ako pucate na mesec sa snajperom, postaćete veći i manji kao i u GTA3.

Kako lako doći do oružja i novca

Prosto idite do North Point Malla. Pre ili kasnije će se gangsteri i panduri početi da se kokaju. Na vama je sa prosto skupljate oružje i novac koji ostaje iza likvidiranih

--Vožnja na zadnjem točku

Držite levu palicu ka sebi dok vozite motor i podići ćete ga na zadnji točak. Najbolji bajk za ovaj manevar je Sanchez. Sa njime skoro da i nećete morati da stanete. Sve što treba da uradite je da držite iks i podignete ga na zadnji točak. Kada ga skroz podignete, pustite iks ali držite levu palicu ka sebi. Najbolje lokacije za izvođenje ove akrobacije je most od Little Havane do Ocean Beacha, piste na aerodromu Escobar International, most od Little Havane do Leaf Links, glavni put na Starfish Islandu i glavni put u Little Havani.

--Vožnja na prednjem točku

Da bi izveli ovaj manevar razvijte veću brzinu i držite levu palicu ka napred i pritisnite kvadrat. Ovo će vas podići na prednji točak. Najbolji bajkovi za ovaj potez su Faggio i Pizza Boy. Kada se podignete na prednji točak, samo ponovo pritisnite gas jer su Faggio i Pizza Boy jedini motori sa prenosom snage na prednji točak. Samo budite pažljivi





kad skrećete.

--Veća preciznost sa oružjem

Da bi popravili preciznost sa oružjem, uzmete machine gun i puno municije. Najbolje će funkcionisati ako imate beskonačno municije. Sada nađite tenk i pucajte u njega i preciznost će vam se povećavati sa vremenom. Kao meta može da vam posluži i razneseni



automobil.

--Snimajte igri posle svake misije

Ovo je samo savet, ali ćete shvatiti da je mnogo bolje da ga poslušate. Ako zaginećete nećete ostati bez oružja i svega ostalog...

--Da bi vam motori brže išli

Samo lupkajte po krstiću dok vozite. Trebalo bi da ubrzate dodatno.

--Kako da vidite morski svet

Uđite u vodu do pojasa na plažama duž ostrva. Sada možete čućniti a da se ne

udavite. Sada upotrebite snajper da bi ugledali svakojaki morski svet - ajkule, kornjače, meduze i ribe.

RETKE AUTOMOBILI

Ovaj deo je posvećen retkim automobilima kao i ostalim "vozilima".

--Hunter

Hunter je helikopter i takođe je poznat kao Ultimate Secret Vehicle (Vrhunsko Tajno Vozilo). Njega možete lako dobiti i bez skrivenih paketa tako što ćete otići do Fort Baxter Air Base blizu Escobar International Airporta u Little Havani odeveni u policijsku uniformu. Uđite tako odeveni i vojska neće pucati u vas. Naći ćete ga unutra samo ako ste završili sve misije od značaja za radnju igre. Ako to niste obavili džaba ste došli. Kontrole su iste kao i na drugim helikopterima osim što na R3 dugme pozivate misije pod nazivom "Brown Thunder" u kojima rešavate iz mitraljeza i sevate raketama. Rakeete ispaljujete na krug, a topiće ćete zavrteti pritiskom na R1. Ukoliko ste prikupili svih 100 skrivenih paketa, Huner će se pojaviti na helipadu pored kuće na Ocean Beachu. Kuća se nalazi na krajnjem južnom vršku istočnog ostrva. To je otprilike blizu mesta gde vam je Colonel davao misije.

--Admiral otporan na metke

Admiral iz misije "Guardian Angels" je otporan na metke. Ili prosto ukradite auto i

odvezite se, što će rezultovati neuspešnom misijom ili prosto završite misiju i dobićete ga po završetku iste.

--Srebrni PCJ600

Pravi srebrni PCJ600 postoji u "Autocide" misiji. Da bi ga dobili, startujte misiju i idite do crne tačke na radaru. Videćete ga kako samo čeka na vas da ga uzmete. Savet vam je da ga prosto vozite dok vreme ne istekne da ne bi nestao po završetku misije. Kad misija propadne prosto ga odvezite do garaže.

--Sabre Turbo otporan na metke i plamen

U "The Driver" misiji ako sačekate u Malibu klubu dok se trka ne završi videćete Sabre kako udara u zid bez vozača. Ugurajte ga u jednu od vaših garaža i imaćete mašinu otpornu i na metke i na plamen. Ovo je jedan auto koji će svoju upotrebnost vrednost itekako pokazati i to posbno na misijama kao što su Death Row i njoj slične. Ovaj auto i otporni Admiral su retki automobili koji će vam stvorno puno pomoći. Pažnja: Kada dođete do garaže izađite iz auta i peške ugurajte Sabrea unutra da vam ne bi nestao.

Alternativni način da ovo obavite je da se

okrenete i odete u severni Pay N Spray da se rešili pandura. Onda čekajte kod moćne blizini picerije. Uzмите snajper i kada se Hilary nađe na mostu, upucajte ga u glavu. Što će uzrokovati da on ispadne iz auta i ostavi vrata otvorena. Onda ga samo odvezite do garaže i snimite.

Još jedna alternativna strategija je sledeća: Kada trka počne, odmah pođite u suprotnom smeru od Sabre Turba. Sada, pre nego što bilo šta učinite sa sobom morate imati snajper, poželjno sa laserskim nišanom. S povežite vaš Sentinel u prvu levo (pored picerije) pošto prođete zadnji deo Malibu Kluba. Sada zaustavite odmah do picerije na levom skretanju posle Malibua, i obavezno blokirajte skretanje sa vašim automobilom. Sada sačekajte dok se Sabre Turbo ne pojavi. Što je obično negde na 2 minuta od tajmeru. Ako i dalje niste sigurni koje je pravo levo skretanje pošto prođete zadnji deo Malibua, ono se nalazi pored poslednjeg checkpointa u trci. Sada uzмите snajper i zurnite na otprilike 3/4 maksimalnog zuma. Ako ste spremni kada tajmer pokazuje 2 minuta Hilary će se pojaviti u Sabreu vozeći prema vama. Sada ga hitro nanisajte u glavu i ispalite što je više hitaca moguće. Automobil će stati, Hilary će ispasti iz njega, a vrata će biti otvorena. Sada uđite u auto i odvezite ga u garažu.

Čestitamo, sada ste ponosni vlasnik vrlo retke mašine!

Pažnja:

Najbolje preporučujemo da ovaj automobil ne snimate ni u jednoj od Hyman Conde garaža, već to učinite u Sunshine Autos Save house pored strip kluba. Ova alternativna strategija je mnogo lakša nego što izgleda i uštedeće vam mnogo vremena u odnosu na guranje automobila sve do garaže.

Specijalni Cuban Hermes

"Guardian Angels" misiji postoji Cuban Hermes čije gume su otporne na šiljke i na



rešenje uopšte. Pošto se misija završi, prosto ukradite Cuban Hermes koji se pojavio tokom misije. Nemojte ga snimati u garaži jer će izgubiti specijalne gume.

Specijalni Voodoo

"Guardian Angels" misiji postoji Voodoo koji takođe ima nepoderive gume. I za njega



nađi sve što i za Cuban Hermes. Takođe ne zaboravljajte da ga sačuvate u garaži jer će izgubiti specijalna svojstva.

Crni Pony

Crni misiji "Loose Ends" postoji crni Pony. Da biste ga dobili startujte misiju i podite oko i ukradite ga upravo kako ulazi u Cherry



Poppers. Da bi ga dobili pobijte sve u okolini i ukradite ga Boatyardu. Ukradite Packer i ukradite ga do Cherry Poppersa i poravnajte ga na mesto preko kojeg možete skočiti preko kapije. Sada idite po još jedan Packer iz Boatyarda i prebacite ga prvim da bi ušao u Cherry kapija. Sada sa njime idite do Ponyja i ukradite ga nazad preko ograde i Pony je

Crni Voodoo

Crni misije "Two Bit Hit", pogledajte u pogrebničkog prostora i videćete crni Voodoo. Samo ga ukradite pre nego što ukradite u njega ili ga otmite od njega.



Nemojte ga voziti u Pay N Spray jer bi ga time vratili u originalne boje.

Crni Sanchez

Idite do Sancheza pored moto-kros staze u Downtown i "Trial By Dirt" misija će početi. Ponavljajte ovu misiju dok se ne pojave neki pajseri na crnom Sanchezu. Nokautirajte ih i Sanchez je vaš. Ako imate problema da pronađete moto-kros stazu idite putem do bajkerskog bara i skrenite na krivini. Sada idite koliko god možete desno i vozite po travi. Trebalo bi da idete duž uličica i iza zgrada tako da pratite ivicu i sva skretanja da bi na kraju našli stazu. U suštini to je gomila blata i trave sa puno brdašaca. Preporučujemo da možda ipak upucate momke iz ekipe crnog Sancheza jer će pokušati da vas naseku sa svojim mačetama.

Crni Sentinel

Crni Sentinel ćete naći u "Hit The Courier" misiji. Ako stvarno hoćete ovaj auto moraćete da upucate vozačicu u glavu kada uđe u auto, tako da ispadne napolje a vrata će ostati otvorena za vas da ga preuzmete. You need to shoot the lady driving it in the head when she gets in the car. Then, she will fall out and the door will be open leaving you the opportunity to steal it. Thanks to AugyDoggy

Beli Admiral

Belog Admirala ćete naći u "An Old Friend" misiji. Biće vam teško da ga zadržite jer još uvek nemate bezbedno skrovište sa garažom. Možda ako bi se uhvatili pištolja i opljačkali nekoliko radnji da bi stekli novac da kupite skrovište. Nemojte se mnogo sekirati i ako ga izgubite, imaćete još prilika da ga dobavite i kasnije i ne samo to, već je Admiral kojeg ćete nabaviti kasnije i otporan na metke i na plamen i na oštećenja! Bilo kako bilo, ukoliko želite da zadržite ovaj auto moraćete da ponavljate prvu misiju mnogo puta.

--Love Fist Limo

Ukradite ga u "Psycho Killer" misiji

--Romerov Hearse

Ukradite ga tokom "Two Bit Hit" misije.

--Neosvetljeni taxi

Yes the lightless Taxi from GTA3 is back again in Vice City. How this works is, when several Taxis are on screen, sometimes the game doesn't load the light on the top of it thus making it look like a Sentinel. These can be seen sometimes when patrolling around the Kaufman Cabs area more than others. This will be the hardest car to find since it is just a glitch

--Crni Admiral

Neki momci koji pucaju na vas u misiji "Check-Out At The Check-In" voze ovaj auto, koji je vrlo teško upleniti. Trebaće vam ili Molotovljevi kokteli ili bacač plamena za ovaj zadatak. Prvo upucajte baju koji puca na vas kroz otvor na krovu. Sada će se auto zaustaviti. Vrata su i dalje zaključana tako da pucate ne možete izvući napolje. Bacajte Molotovljeve koktele na auto ili ga prodirajte sa bacačem plamena i oni će izaći napolje. Sada samo uđite unutra i ne izlazite napolje sve dok ga ne dovezete do garaže jer će se vrata zaključati ako izađete napolje. Ako vam se ovo desi moraćete sve iz početka.

--FBI Washington

FBI Washington je parkiran u uličici pored picerije u Downtownu. Ukradite ga.

--Sea Skimmer

Samo završite sve Movie Studio misije i pojavice se iza Movie Studia na malom doku na kojem ste ga nalazili u prethodnim misijama.

--Spand Express Van



Ovo vozilo možete naći u dve različite misije. Prva je "Jury Fury" u kojem on biva udaren od drugog auta i iz kojeg ispada čekić. Prosto ga ukradite. Druga misija je "Riot" u kojoj se nalazi parkiran iza kapije. Samo ga odvezite ali ćete morab da žrtvujete rezultat misije

--Deluxe

Samo kompletirajte prvu listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i imaćete ga u izložbenom prostoru.

--Sabre Turbo

Samo kompletirajte drugu listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i imaćete ga u izložbenom prostoru.

--Super Angel

Za Super Angel piše da se zove samo Angel kada se popnete na njega ali je u stvari mnogo bolji. U misiji "Alloy Wheels Of Steel" za Big Mitch Bakera, udarite jednog od bajkera na početku i završite trku.

--Gold Stretch

Zlatnu limuzinu ćete naći u misiji "Martha's Mug Shot". Snajpujte vozača i on će ispasti napolje kroz otvorena vrata (vrata su inače zaključana). Uđite u limuzinu ali se nemojte odvesti! Čekajte da Candy uđe. Pošto i ona uđe limuzina će se sama odvesti sa vama unutra. Vi ne možete upravljati. To vam dođe nešto kao autopilot. Sačekajte da auto dođe do svoje destinacije. Posle kratke scene, brzo izađite tako da vrata ostanu otvorena. Onda se vratite unutra, odvezite do Sunshine Autos garaže, ili neke slične velike garaže i parkirajte limuzinu. Završite misiju, snimite status, pa ponovo učitajte Vrata će biti otključana. Nemojte je farbat jer će se vratiti u svoju uobičajenu boju



Naravno, ukoliko ne želite da završite misiju i hoćete auto odmah, onda posmicajte i vozača i Candy i odvezite limuzinu

--Banshee otporan na plamen

U trkačkim misijama za Sunshine Autos, dobićete jedan Banshee kojim ćete se trkati. Da bi ga uzeli pod svoje, na poslednjem checkpointu, sa ostalim trkačima u vidnom polju, stanite i sačekajte da propadnete misiju. Sada ih samo pratite i odradite im nekoliko drive-byova sve dok vozač ne izađe. Osvojili ste Banshee otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele.

--Cheetah otporan na plamen

Sve isto kao i za Banshee od malopre i dobićete Cheetah otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele

--Infernus otporan na plamen

Ponovo sve isto kao i za Banshee. Infernus otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele je vaš

--Sandking

Kompletirajte treću listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i dobićete ga u izložbenom prostoru.



--Hotring Racer

Kompletirajte sve 4 liste automobila i kupite Sunshine Autos i dobićete ga u izložbenom prostoru.

--Beli Walton

U misiji "Gun Runner", Waltoni od koga pokušavate da uzmete oružje su beli. A w ukradite.

--Sparrow

Idite na krov zgrade gde ste pokrenuli Spotlight i tamo ćete naći *parkiranog Sparrowa. Prvi put smo ga videli tamo smo završili misiju G Spotlight, tako da nismo sigurni da li se možda pojavljuje i ranije. Takođe postoji još jedan na krovu kuće blizu Pay N Spray na Ocean Beachu. bi se dokopali ovog idite u uličicu gde je Collars And Cuffs i videćete garažu sa desne strane. Idite na poslednji sprat videćete rampe. Pre nego što skočite pogledajte u kom pravcu je Sparrow pošto ćete morati da preskočite više od jednog krova. Garaža je takođe locirana blizu Pay N Spraya. Bele je boje Najlakši način je da odete do Pay N Spraya u Ocean Beachu. Sada idite odmah pored do mesta gde su parkirani PCJ-600 i Banshee (ili ponekad



Sheetah ili Infernus). Sada uzмите PCJ-600 i idite se unazad koliko god možete od stepenica. Povlačite se još, sve dok ne nađete ulicu i uđete u uličicu sa sivim trokutom. Vratite se još koliko god možete i sletite po gasu i pravo na stepenice. Trebalo bi preskočiti prvu zgradu i sletite na ulicu, roze boje. Na njoj će vas čekati Sparrow.

Takođe postoji i jedan prekoputa Links View Apartmana. Prekoputa ulice je zgrada sa nekim lukovima na ulazu u koju možete ući. Uđite bas ispod tih lukova i prođite do nekakvih dvorišta napolju. U prvom sa vaše desne strane bi trebalo da nađete Sparrowa.

--Bloodring Banger

Da bi ga dobili dovoljno je da preživite jedan minut u Bloodring Areni i on će se pojaviti napolju ispred parkinga.

--Mr. Whoopee



Da biste kupili Cherry Popper s Ice Cream Factory i on će se pojaviti unutra.

--Patriot

Da bi ga dobili odvezite se do Phila u Little Havana. Sada potražite veliku garažu na ulazu. Uđite unutra i ukradite ga. Takođe ga možete dobiti u "Sir, Yes Sir" misiji ako ga ukradete od vojske. Još jedna alternativna opcija na kojoj ga možete naći je iza film-studija iza ulične scenografije na jugu.

--Zebra Taxi

Idite Kaufman Cab misije i pojavice se u blizini Kaufman Cabsa.

--Squalo i Speeder

Da lako dobijete ova dva čamca, samo idite "Check Point Charlie" pošto kupite Squalo Yard i oni će se pojaviti na istom mestu.



gde su bili i na početku misije.

--Securicar

Securicar je vrlo redak. Da bi ga lako dobili, snapujte vozača Securicara u "Autocide" misiji. Trebalo bi da ispadne iz auta ostavljajući vrata otvorena. Maznite ga.



open. Just steal it to get it. Thanks to RabiD

--Crni Washington

U "All Hands On Deck" misiji, dva crna Washingtona će se dovesti na dok. Da bi uzeli jedan, idite na nižu palubu čamca i upucajte tipa koji vozi čamac. Onda skočite na njegov čamac i odvezite ga do doka. Nažalost može se desiti da nestane. Drugi način da ga dobijete je sledeći. Prvo, pobijte sve na čamcu osim Cortez (čime samo kupujete vreme). Onda skočite na gliser koji prolazi, ubijte vozača i odvezite ga do doka. Onda odgurajte crni Washington sve do Ocean Heights skrovišta. Malo kasnije scena će se promeniti i vi ćete se naći na brodu za drugi deo misije. Sada možete završiti misiju i uzeti crnog Washingtona a da ne upropastite misiju.

--Crni Bobcat

Crni Bobcat ćete naći u "Autocide" misiji. Da bi ga dobili, snapujte i upucate vozača i on će se pojaviti na istom mestu.

--Sea Sparrow

Da bi ga dobili, idite na nižu palubu 80 hidden packages i on će se pojaviti u dvorištu Diazova i Tammyjeve razvedenice.

--Maverick

Da bi ga dobili, idite na ovaj način, moraćete doći na Vercetti Estate. Idite na krov i on će se pojaviti tamo. Maverick će se takođe pojaviti na helipadu. Hyman Condoa posto ga kupite.

--Policijski Maverick

On se nalazi na vrhu policijske stanice na helipadu. Sve što treba da uradite je da ga ukradete.

--VCN Maverick

Da bi ga dobili, idite na krov VCN centrale u Downtownu u Little Havani i maznite ga.

--Rhino

Skupite 90 hidden packages i on će se pojaviti u Fort Baxter Air Base. Ne zaboravite da obučete pandursku uniformu kada budete ulazili. Alternativni način je da dobijete šest zvezdica i da ga ukradete od vojske Lakša strategija je da prvo odete na Vercetti Estate. Onda ukucajte šifru za veći Wanted Level dok ne dobijete 5 zvezdica. Onda se krsite sa pandurima sve dok ne dobijete šestu zvezdu. Onda maznite tenk i unesite šifru za smanjivanje Wanted Levela. Sada ga smestite u garažu na Vercetti Estateu. Sada možete koristiti Rhino da lako završite Vigilante misije.





STVARI KOJE NE BI TREBA- LO DA RADITE

Postoji nekoliko stvari u GTA Vice City koje ne bi valjalo da činite. Evo kratke liste.

--Nemojte snimati status u Cherry Popper's Ice Cream Factory

Nemojte ovde snimati pošto kupite Cherry Popper's! Imamo mnogobrojne izveštaje o izgubljenim statusima i pozicijama... Uvek pravite rezervni snimak, gde god da snimate, u slučaju ako vam neki snimak propadne, garaža ukrade auto i slično...

--Nemojte snimati pošto ste koristili šifre

Nemojte snimati sa uključenim čitovima. Neke čitove možete slobodno koristiti kao na primer - za armor, energiju i oružja... Ali nikako ove za stvaranje automobila ili menjanje lika i sl... Stvari koje vam se mogu desiti u tom slučaju je da ne možete dobiti svih 100 hidden packages ili da ne možete da kompletirate igru 100%. Šifre koristite na sopstveni rizik

--Nemojte snimati retke automobile u Hyman Condou

Ovo je jedina garaža koja krade automobile. Velika garaža kojoj možete snimiti 4 auto-

mobila je jedina koja to radi. Druge dve bi trebalo da su bezbedne.

--Working Girls

Ukoliko imate više od 125 healtha nemojte koristiti usluge "zaposlenih devojaka" jer će vam energija pasti nazad na 125.

--Ambulantna kola

Ukoliko uđete u ambulantna kola sa više od 100 energije, vratite se ponovo na 100

--Nemojte snimati status na bajku

Nemojte nikad snimati igru dok vozite motor jer će vam to zaključati snimanje i jedini način da to rešite će biti da obnšete sve snimke

ŠIFRE

U = gore
D = dole
L = levo
R = desno
T = trougao
S = kvadrat
X = iks
O = krug



L1 = L1
L2 = L2
R1 = R1
R2 = R2

Sva oružja #1

R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, R, U

Sva oružja #2

R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, L

Sva oružja #3

R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, D

Pun Armor

R1, R2, L1, X, L, D, R, U, L, D, R, U

Puna energija

R1, R2, L1, O, L, D, R, U, L, D, R, U

Samoubistvo

R, L2, D, R1, L, L, R1, L1, L2, L1

Pokazivač mediskog interesovanja

R2, O, U, L1, R, R1, R, U, S, T

Robocop

O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, X

Povećajte Wanted Level

R1, R1, O, R2, L, R, L, R, L, R

Smanjite Wanted Level

R1, R1, O, R2, U, D, U, D, U, D

Promena odeće

R, R, L, U, L1, L2, L, U, D, R

Igrajte kao Ricardo Diaz

L1, L2, R1, R2, D, L1, R2, L2

Igrajte kao Lance Vance

O, L2, L, X, R1, L1, X, L1

Igrajte kao Candy Suxxx

O, R2, D, R1, L, R, R1, L1, X, L2





grajte kao Ken Rosenberg
L1, U, L2, L1, R, R1, L1, X, R1

grajte kao Hilary King
O, R2, L1, R, R1, L1, X, R2

grajte kao Love Fist Guy #1
L1, D, L2, L, X, R1, L1, X, X

grajte kao Love Fist Guy #2
L2, R2, L1, R, R2, L, X, S, L1

grajte kao Phil Cassidy
R, R1, U, R2, L1, R, R1, L1, R, O

grajte kao Sonny Forelli
L1, O, L2, L, X, R1, L1, X, X

grajte kao Mercedes
L2, L1, U, L1, R, R1, R, U, O, T

Stvorite Rhino
O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, T, O, T

Stvorite Bloodring Racer
R1, O, L2, L2, X, R1, L1, L, L

Stvorite Bloodring Banger
R, R, L1, R, U, S, L2

Stvorite Hotring Racer #1
O, R2, R, L1, L2, X, X, S, R1

Stvorite Hotring Racer #2
L2, L1, O, R, L1, R1, R, U, O, R2

Stvorite Romero's Hearse
R2, D, R1, L2, L, R1, L1, L, R

Stvorite Love Fist
R2, U, L2, L, L, R1, L1, O, R

Stvorite Trashmaster
R1, O, R1, L, L, R1, L1, O, R

Stvorite Sabre Turbo



R, L2, D, L2, L2, X, R1, L1, O, L

Stvorite Caddy
O, L1, U, R1, L2, X, R1, L1, O, X

Raznesite automobile
R2, L2, R1, L1, L2, R2, S, T, O, T, L2, L1

Agresivni vozači
R2, O, R1, L2, L, R1, L1, R2, L2

Leteći automobili
R, R2, O, R1, L2, D, L1, R1

Lebdeći automobili
R, R2, O, R1, L2, S, R1, R2

Čudni točkovi
R1, X, T, R, R2, S, U, D, S

Automobili se kreću brže
R1, R2, L1, L1, L, D, R, U, L, D, R, U

Vozite auto po vodi
R, R2, O, R1, L2, S, R1, R2

Veći ili manji točkovi
R1, X, T, R, R2, S, U, D, S

Pink automobili
O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, X

Pink automobili
O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, O

Black automobili



O, L2, U, R1, L, X, R1, L1, L, O

Dodo
R, R2, O, R1, L2, D, L1, R1

Savršeno upravljanje
T, R1, R1, L, R1, L1, R2, L1

Sunčano vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, D, D

Oblačno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, T

Vrio oblačno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, S

Olujno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O

Maglovito vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

Ubrzajte sat
O, O, L1, S, L1, S, S, S, L1, T, O, T

Usporite sat
T, U, R, D, S, R2, R1

Pešaci divljaju
D, L, U, L, X, R2, R1, L2, L1

Pešaci vas mrze
D, U, U, U, X, R2, R1, L2, L2

Pešaci imaju oružje
R2, R1, X, T, X, T, U, D

Žene ispuštaju oružje
R, L1, O, L2, L, X, R1, L1, L1, X

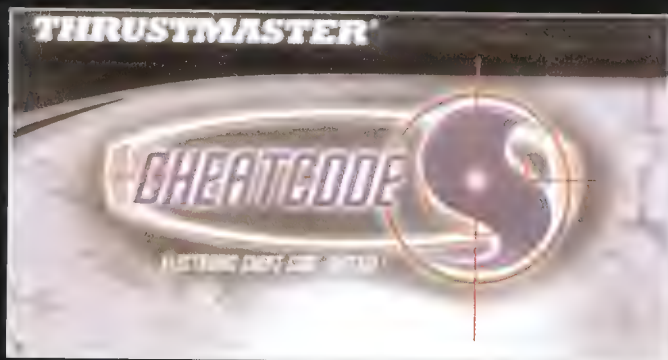
Ladies Man (Određene žene će vas pratiti)
O, X, L1, L1, R2, X, X, O, T

Žene nose oružje
R, L1, O, L2, L, X, R1, L1, L1, X

Uživajte u ovom remek-delu i svim njegovim tajnama. ■

Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis
pomoći će Vam **CHEATCODE S**

GAME OVER



- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova

BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 2 421 355, 30 45 111, 30 45 112
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 698

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu



AERO ELITE - COMBAT ACADEMY

Otključavanje novih tipova aviona

A-10 - Pogodi sve ciljeve na zemlji na Aero susretu.

A-7 Corsair - Kompletiraj četiri puta



napade vazduh-zemlja na Aero susretu (Aero Meet).

A-7E U.S. Navy boje - Uspješno sleti dvadeset puta na nosač aviona.

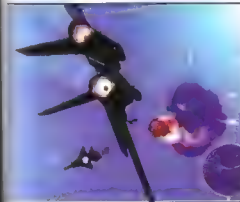
AV-8B Harrier Jump Jet - Uspješno završi TOL trening

Blue Impulse F-86 fighter - Pokupi "Blue Impulse squadron icon" u free flight modu na island nivou.

Blue Impulse T2 trainer - Pokupi "Blue Impulse squadron icon" pod mostom u free flight modu na nivou "zaliv".

C-1 - Uspješno kompletiraj manevarske zadatke u Aero susretu.

F-104J fighter - Leti brzinom od 2 maha (dva puta brže od zvuka) ili brže. Napomena - Pokušaj da se uzdiigneš na



najvišu moguću tačku i kreni u poniranje.

F-105 drone - Leti na visini od preko 50.000 feet-a u trening modu.

F-14B Test Bed - Uspješno završi drugu izvidjačku misiju.

F-15 Aggressor 1 - Uništi ukupno 50 ciljeva u vazduhu

F-15 Aggressor 2 - Uništi ukupno 100 ciljeva u vazduhu.

F-15 Aggressor 3 - Uništi ukupno 150 ciljeva u vazduhu

F-15 Aggressor 4 - Uništi ukupno 200 ciljeva u vazduhu.

F-15 Aggressor 5 - Uništi ukupno 250 ciljeva u vazduhu

F-15 Aggressor 6 - Uništi ukupno 300 ciljeva u vazduhu

F-15 Aggressor 7 - Uništi ukupno 350 ciljeva u vazduhu



F-15C - Uspješno kompletiraj ACM zadatke na Aero susretu

F-2A support fighter - Kompletiraj ACM manevarske zadatke.

F-86 fighter - Provedi ukupno sat vremena u trening modu.

FA-18 Hornet - Uspješno prodji obuku za sletanje na nosač aviona.

OH-6 - Uspješno završi obuku na helikopteru

Su-27 [Camouflage] fighter - Uspješno završi treću izvidjačku misiju.

DEF JAM VENDETTA

Bori se kao Deebo i Omar: Uspješno završi story mod sa sva četiri standardna repa.

Otključavanje karaktera - Izaberi Battle mod. U ekranu za odabir karaktera drži/4i **L1** + **L2** + **R1** + **R2** zatim brzo ukucaj jedan od sledećih kodova:

Aril - X, ■, Δ, O, ■.



Briggs [alternativni kostim] - X, Δ, O, ■, O

Briggs [alternativni kostim] - X, Δ, ■, X, O.

Carla - X, ■, X, X, X.

Chukklez - ■, ■, Δ, X, O

Cruz - O, Δ, X, X, O

D-Mob - ■, Δ, O, X, O.

D-Mob [alternativni kostim] - ■, ■, Δ,

■ ■
Deebo - X, X, X, X, X
Deebo - X, X, X, X, X
Deebo - X, X, X, X, X
Deebo - X, X, X, X, X
Deebo - X, X, X, X, X



Drake [alternativni kostim] - X, Δ, Δ, O, O

Funkmaster FleX - O, Δ, O, O, ■.

Headache - Δ, Δ, Δ, ■, O.

House - Δ, X, Δ, O, X

Iceberg - ■, Δ, O, ■, O.

Ludacris - O, O, O, ■, Δ.

Manny [alternativni kostim] - O, ■, O, ■, O

Masa - X, O, Δ, ■, ■.

Method Man - ■, O, X, Δ, O

Moses - Δ, Δ, ■, ■, X.

N.O.R.E. - O, ■, Δ, X, O.

Nyne - ■, O, X, X, Δ.

Omar - O, O, ■, Δ, Δ.

Opal - O, O, ■, ■, Δ.

Peewee - X, X, ■, Δ, ■.

Peewee [alternativni kostim] - X, Δ, Δ, ■, O.

Penny - X, X, X, Δ, O

Pockets - Δ, ■, O, ■, X.

Proof [alternativni kostim] - X, ■, Δ, ■, O.

Razor - Δ, ■, Δ, O, X.

Razor [alternativni kostim] - ■, O, X, Δ, Δ.

Redman - O, O, Δ, ■, X

Ruffneck - X, ■, X, Δ, O.

Ruffneck [alternativni kostim] - ■, O, Δ, X, ■.



Scarface - O, ■, X, Δ, ■
 Sketch - Δ, Δ, O, ■, X.
 Snowman - Δ, Δ, X, X, O.
 Spider [alternativni kostim] - ■, Δ, X, ■.
 Steel - X, Δ, O, O, Δ.
 T'ai - O, O, ■, X, O.
 Zaheer - Δ, Δ, ■, X, X.

Bounty Club Venue - Pobedi D-Mob-a u Story Modu.
 Carla - Kada se suočiš sa Ludacris u Story Modu, Carla će se prva pojaviti.



Razgovaraće sa tvojom devojkom i nago-
 varaće je da te ostavi. Nakon toga, Carla će
 biti otključana.

Club Ludacris - Pobedi Ludacris-a u Story
 Modu.

Def Jam Arena - Porazi Keith Murray, WC,
 Caponea, Ghostface Killah, i D-Mob-a.
 Def Jam Vendetta Arena - Porazi D-Mob-a
 u Story Modu.

Face Club After Hours Venue - Beat
 Pockets, House and Snowman in Story
 Mode

Funkmaster FleX - Pobedi D-Mob u Story
 Modu

Grimeyville Venue - Pobedi N.O.R.E. u
 Story Modu da bi otključao njegovo mesto,
 Grimeyville.

Junkyard Venue - Porazi DMX u Story
 Modu.

Ketch's 2nd Costume - Porazi Sketch i
 Chuckle u Tag Team Tournament-u u
 Story Modu.

N.O.R.E. - Porazi ga u Story Modu.

Omar - Kompletiraj story mod sa dva
 različitá karaktera.

PeeWee's alternativni kostim - Porazi
 PeeWee i Zahler u tag team meču u Story
 modu.

Ruffneck's alternativni kostim -Porazi
 Ruffneck i Ari u Tag Team Tournament-u
 tokom Story Moda.

Scarface - Porazi Scarface u Story Modu da
 bi ga otključao.

Unlock Ludacris - Pobedi Ludacris u Story
 Modu.

ENTER THE MATRIX

Cheat mod

Uđi u haking sistem u igri. Ukucaj
 CHEAT.EXE da bi otključao komandu koja
 dozvoljava ukucavanje kodova u cheat
 menu. Ubač jednom od sledećih šifara da bi
 aktivirao odgovarajući "efekat".

Ubač sledeće šifre u cheat selekciji haking
 utility-a

Šifra - ~ Rezultat

7F4DF451 ~ Neograničeno zdravlje
 1DDF2556 ~ Neograničena municija
 69E5D9E4 ~ Neograničen Focus
 FFF0020A ~ Brzo obnavljanje Focus-a
 0034AFFF ~ Maksimalna vatrena moć
 FF00001A ~ Turbo Mod
 FFFFFF1 ~ Nevidljivost
 4516DF45 ~ Neprijatelji te ne mogu čuti
 13D2C77F ~ Bonus Test nivo
 D5C55D1E ~ Multi-player borba



BB013FFF ~ Slabija gravitacija
 312MF451 ~ Taxi vožnja

Igraj kao Morpheus - Prvo predji igru na
 nivou težine "Hard". Zatim pristupi
 Cheat.EXE u Hacking Modu, a zatim ukucaj
 sledeći kod/šifru: 02568974



Igraj kao Trinity - Prvo predji igru na nivou
 težine "Hard". Zatim pristupi Cheat.EXE u
 Hacking Modu, a zatim ukucaj sledeći
 kod/šifru: 00F58256

Hacking kodovi:

DIR - Listanje fajlova i direktorijuma
 CLS - Brisanje teksta sa ekrana
 HELP - Proširena pomoć za datu komandu
 TRACEKILL - Brisanje tragova
 READ - Čitanje *.txt fajlova



VIEW - Pregled *.img fajlova
 PLAY - Puštanje *.fvm fajlova
 DROP JXTRR10 - Bacanje oružja u
 Drainage Canal
 DROP PNSRZ10 - Bacanje oružja u North
 Concourse
 DROP RKHMS10 - Bacanje oružja u Airport
 Tunnel
 DROP JDZMT10 - Bacanje oružja u
 Floor West (Chateau)
 DROP ZKHBD10 - Bacanje oružja u
 Courtyard (Chateau)
 DROP RHFTQ10 - Bacanje oružja u
 Skyscraper
 DROP ZSZQH10 - Bacanje oružja u
 Warehouse (Chinatown)
 DROP JDHQL10 - Bacanje oružja u
 Transformer Field (power plant)

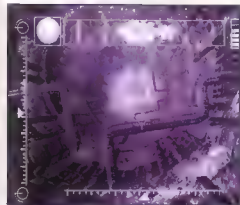


DROP B1AXXF2 - Bacanje oružja u
 Floor PO Boxes

Decoded

GBCTEVUN7SLMLFNXX - Trening mačevi
 GBFUUEWPNNO - Trening
 HABXGWT7ZRZC7CIRS7KEZIRNL - Odi-
 igru dalje
 HB3QEQLLBFAOU - Multiplejer
 HDATISPL7OKTCYA - Telefonski broj
 BADEKEA - Dial
 BBGUNSKLPKZP - Tracekill
 CAFNMFS - View
 DAEIPXP7CXBWZJNB - Blue Solution
 DAEYSRE7KMCKT - Root Admin
 DCAYO7VDSZCKO - Red Solution
 EABRSXXQQN - Portkey

EABXMSXAMA7EUNGD - Virtual Drive
 IACIDOLQIHZTKNPUW - Čestitanje
 EAIRFFMISKPOJ7TIDCQMD
 Persephone Message
 EBTIN7ESSHO - RAM Drive
 ECBEWPED7DXZI - Cheat kod
 ECDNXLRL7LGAKA - Logos Drive
 ECEPCRG1 - Niobe
 ECHUQWNXSOL - "Rukovanje"
 ECHUMXBIAOEF - Swordplay



GACQXDH - Prog
 IADYSFNYC - Sparks
 BBXJITOT - Rebels
 IBCEJUGM7GADWW - Bacanje oružja
 IBFIYQUMHXWQ57ALWUR
 Completion statistike
 ICJKOF7SSNSWX - End Credits
 JBEDYPH - Root
 JBGEPPBNB7NUBNUTDF7YGVZYTIGW -
 Sparks Training Construct
 JBHSRPTE - Duh
 JGCRGHH7PMT7NHW - Pribor za prvu
 pomoć

Agent "na palubi" (porazi agenta) -
 Aktiviraj prekiđač koji će spustiti vrata.
 Zatim drži rastojanje od agenta. Nakon
 toga potrči ka agentu i pritisni O da bi
 zveo "udarac u letu" (flying kick). Agent
 ga ne može izbokirati i biće vraćen u
 nazad. Kada se to dogodi, vrati se nazad i
 ponovi radnju, i agent će biti izbačen iz
 etelice

Porazi agenta (Ghost Level - Javljanje na
 telefon) - Kako da trajno ubiješ prvog



agenta kog nađeš u igrici (kao Ghost) -
 može raditi sa Niobe-ijem isto tako dobro
 kao i u sličnim oblastima.
 Sa Ghost-om, agent se pojavljuje na
 krovu. (FMV gde se vrata razbijaju) Agent
 će pucati iz svog magnuma na tebe sa
 određene udaljenosti. On te ne prati osim

peške, ali kako ti bežiš kroz kondore
 tavane, on će "preuzmat" sve i udešiti
 tebe, tako da pred njim daš i mišići sve
 po čace ko nađu.

Najzad što ćeš do tačke gde treba da
 skočiš sa jednog krova na drugi. Oni koji
 što stigneš tamo, gospod "agent" će pasti
 sa krova, stajući ti na put. Oni koji su ti
 te blokira. U ovom trenutku ga možeš ubiti
 ekstremno lako za sada. Pošto već znaš da
 će on biti tu, prebaci se u Focus mod - skoči
 levo ili desno od njega. (Focus skakanje
 pokriva mnogo više tla, i to je jedini način
 da pređeš na drugu zgradu) Ako to dobro
 uradiš, trebalo bi da budeš blizu njegovih
 leđa, i on će ponovo ustati. Sa uključenim
 Focus-om, (nastavi da ga držiš), idi desno
 od njega i počni napad sa Ghost-ovim
 snažnim srednjim udarcem. Ako imaš timig
 down (što je ovde lako) agent će udariti
 čim se oporavi od pada, i ako je uključen
 Focus, i ti izvedeš pravi udarac, oborićeš ga
 sa zgrade, ubijajući ga time na kraće
 vreme.

GOD MOD - Nakon ulaska u CHEATS iz
 "haking" menija, stavi razmak posle toga i
 ukucaj 7F4DF451 - pritisni ENTER i god
 mod će biti uključen.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Keypad kodovi:

Mission 1 - Policijska stanica
 Keypad 1: 091772
 Keypad 2: 5929



Mission 4 - CIA HQ
 Keypad 1: 7687
 Keypad 2: 110598
 Keypad 3: 2019
 Keypad 4: 110700
 Keypad 5: 0614 (ukoliko Dougherty prođe
 kroz vrata pre tebe)

Mission 5 - Kalinatek
 Keypad 1: 97531
 Keypad 2: 33575
 Keypad 3: 1250

Mission 8 - Kineska ambasada deo II
 Keypad 1: 1257
 Keypad 2: 33575
 Keypad 3: 1257



Keypad 4: 1834
 Keypad 5: 7921

Mission 9 - Predsednička palata
 Keypad 1: 2126
 Keypad 2: 70021
 Keypad 3: 66768

Hints:

Štednja municije - Ukoliko naiđeš na sobu
 u kojoj patrolira čuvar ili radnik, sačekaj
 dok ode i ugasi svetlo. Kada se vrati, pro će
 krenuti do prekiđača da upali svetlo. U
 ovoj poziciji biće ti okrenut leđima. Tiho
 mu se prikradi i zgrabi ili udari bez ispalji-
 vanja i jednog metka - na ovaj način
 možeš štedeti na municiji tokom cele igre..

Izbegavanje otkrivanja - Uvek se trudi da
 ostaneš u senci ili zblunju; čuči dok se
 krećeš okolo; pokušaj da uzmeš nekoga
 kao taoca pre nego što ga upucaš; pokušaj
 često da koristiš noćni vizir ili termo
 naočare da bi proverio da li ima nekoga u
 blizini ko bi mogao da te oda i obavezno
 odvlači leševe u tamne ćoškovce.

Povraćaj Sticky kamere - Da bi povratio
 Sticky kameru koja je previsoko da bi je
 dohvatio, pucaj u nju iz snajpera da bi pala
 na pod

Koristi sticky kameru kao oružje - Gađaj
 čuvare u glavu sa kamerom, kada oboriš
 protivnika, možeš kameru pokupiti nazad
 u ponovo je upotrebiti na nekom drugom.
 Na ovaj način štediš municiju za neophod-
 nije situacije. Napomena: moraš pogoditi
 isključivo glavu protivnika da bi pao, u
 suprotnom bićeš primećen.

Flerovi - Ukoliko te pogodi turet, baci fler
 na njega ili preko njega. Turet će se na
 kratko poremetiti, što bi trebalo da bude
 dovoljno vremena da mu se prišunjaš od
 pozadi i isključiš ga

Skripanje - Ne možeš biti viđen u mraku.
 Pucaj u svetla da bi zamračio okolinu, ali
 budi siguran da nema čuvara u okolini. Ne

zadržavaj se previše dugo na svetlu

Blokiranje vrata - Ukoliko te neko juri,



protrči kroz vrata i kada se zatvore stani uz njih na neko vreme. Čuvar će ponekada neko vreme pokušavati da ih otvori pre nego što odustane.

Tiho skakanje sa visokih mesta - Ukoliko skačeš sa visokih položaja, verovatno ćeš biti povređen ili ćeš poginuti. Ukoliko imaš čuvara u blizini, skoči na njega, tako da ti kompenzuje oštećenje. Napomena: Možeš iz skoka i pucati u njega, tako da niko ne čuje njegov vrišak. Ukoliko nema još



čuvava u okolini, upotrebi ovakav skok i brzo pritisni "skok". Ako ovo pravilno izvedeš, bićeš oštećen za samo 25% od onoga koliko bi bio oštećen prilikom običnog pada.

Precizno pucanje u svjetla - Kada želiš da pucaš u svjetlo, uključi heat vision radi bolje preciznosti. Trebalo bi da budeš u mogućnosti da ovako "skidaš" svjetla brže i lakše

"Snajperisanje" sa SC-20K - Kada konsti snajperski mod sa SC-20K, možeš držati **U** da bi Sam zadržao dah i preciznije pogađao metu. Ovo možeš koristiti da bi "očistio" sobe i otvorene prostore (iz daljine) da te niko ne bi oćuo. Najsigurniji način je da sačekas da se čuv ar zaustavi na svojoj ruti kojom se kreće. Zatim pritisni **U**, nišani mu u glavu i pucaj. Ovo je od velike pomoći na sledećih par nivoa od

kada si pokupio SC-20K

Veća preciznost pri pucanju u snajperskom modu - Da bi bio što precizniji, u ovom modu pritisni **U**. Napomena: potrebno je nekoliko sekundi da bi se "zadržao dah" i umirno nišan.

Beg iz prostorne pune vojnika - U ovakvim situacijama, najbolje je koristiti dimne bombe. Dim bi trebalo da onemogući par vojnika, a i ovo je idealna prilika za beg.

Flaše - Možeš konstruirati flaše da bi eliminisao čuvare. Ali moraš ih pogoditi tačno u glavu, inače ćeš biti primeten.

Eliminisanje pretnje od čuvara bez municije - Ukoliko is ostao bez municije i naiđeš na dva čuvara, prišunaj se jednom i uzmi ga kao taoca, samo budi siguran da je taoc okrenut licem ka drugom čuvaru, inače će te upucati.

Mamljenje neprijatelja - Da bi ovo izveo potrebna ti je flaša. Baci je u blizini čuvara na mračnijem mestu. Čuvar će krenuti da ispita odakle dolazi buka i to ti je povoljnija prilika da ga lakše smakneš

Sakrivanje tela - Nakon "čišćenja" neke lokacije od čuvara i odlaska do novog "checkpoint"-a, budi siguran da si dobro sakrio tela, čak i ako nikoga nema u okolini, da bi izbegao opasnost od uključivanja alarma. Pokušaj da sakriješ sva tela u skrivenim područjima da bi postigao najbolji rezultat.

Brzo "bacanje" tela - Kada носиš telo i hoćeš da ga spustiš, naoružaj se Na ovaj način ćeš automatski baciti telo

DISASTER REPORT

Foto album opcija:

Uspešno završi igru da bi otključao foto album.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF HOOMSTICK

Otključavanje Gallery Art-a: - Svaki put kada pređeš nivo, concept art za taj nivo će



se otključati i možeš ga pregledati iz bilo koje
menija.

Otključavanje Arcadnih nivoa - Za
nivo u story modu da bi ih otključali
Arkadno igranje

KING OF ROUTE 66

Tornado kamioni za V.S. bitku - D
RIVAL CHASE pet puta u normal mod
bi otključao Tornado kamione koji se
mogu upotrebiti u V.S. BATTLE modu

Svaka uspešna trka RIVAL CHASE će otključati sledeće po ovom redosledu

Bigfoot
Lizard Tail
Luna Queen
Danny Edge
Mr. Crown



www.bonus.co.uk

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili druge mali opisi su za vas besplatni. Oni nisu baš nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, nego se od ti marketingu časopisa "Bonus".

Send DC to 4 or include directly: www.elsevier.com/locate/ymbs
 Code 52-0005

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

[illegible]

konfigurationsabhängig

Za WINNING ELEVEN 7
svi filmovi i igrači na engleskom
Postavite, kliknite, igrajte, pobjedite



BOYZ STUFF

Vreli pozdrav iz mega vrele redakcije Bonus-a (kvrugu, gde je ta klima?). Za ovaj mesec smo vam spremili mali serijal Igračaka koje vam mogu doneti tone silne zabave. Za reku vam predlažemo Racing Hovercraft, za more Sea Tiger podmornicu a za generalno plašenje starih, sujevitih penzionera, preporučujemo Solar Airship. Za one koji su spremni stići na to je Superplexus, dok za opuštanje i relaksaciju imate mobilni bilijar.

THE LA-Z-BOY OASIS



Ime proizvođača: Iced Light Saber
Cena: \$1.800.

Dizajn:	10
Praktičnost:	10
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	97%

Dani ustajanja iz vaše omiljene fotele u potrazi za sokom, pivom ili nekoj grickalici su završeni. Ova moćna fotelja je prvi zaista neophodni sastojak u životu pravog TV-manijaka ili Game guru-a. Sama fotelja za sebe je izjavana kao vrhunac udobnosti i uživanja. Dodatne stvari je čine remek-delom i samo stavljaju sve više jagoda na tortu. U desnom naslonu za ruku se nalazi mali hladnjak za pivo ili sokice. U njega može stati 6 standardnih konzervi što je sasvim dovoljno. Ali, to nije sve

Ceo naslon je napravljen kao veliki, divni i posve uspešan masažer! Sastoji se od 10 motora raspoređenih celom dužinom tela. Takođe, možete paliti i gasiti motore nezavisno jedne od drugih ako želite da masirate samo npr. gornji deo leđa. Takođe, vrhunski dodatak je - grejanje. Samo treba da sipate nešto vode u malu komoru pozadi, uključite dugme i para će zastrujati kroz vene ovog divnog izuma i zagrejaće vaše kosti do srži uživanja. Čak je u levom naslonu za ruku postavljen telefon, što ovoj bebić daje titulu jedne od najboljih fotele u istoriji...fotelja!

Dolazi isključivo presvučena sexy crnom kožom koja joj daje šmek koji možete samo poželeti. Sve kontrole se zadaju preko male konzole pored telefona, tako da ćete sve funkcije koristiti bez prevelikih pokreta. Telefon može memorisati do 99 telefonskih brojeva, tako da imate i imenik pri ruci.

S obzirom da se ove fotele ručno sklapanju, imate garanciju kakvu retko koje parče nameštaja ima, a samim tim i veliku cenu. Cena je u očima običnog čoveka prevelika, ali sa obzirom na kvalitet, trajnost, udobnost, praktičnost i lepotu ove fotele vredne kralja, cena je minorna.

SUPERPLEXUS



Ime proizvođača: Vectrin Blackhawk
Cena: \$140

Dizajn:	10
Praktičnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	98%

Igračice na daljinsku kontrol postaju sve više kompleksnije i zahtevnije za kontrolu. Dokaz za to je ovaj Missile Launcher koji bi svaki klinac iz kralja želeo da ima, samo da bi jednom dnevno pravio post-apokaliptičnu scenu uništenja u svom dvorištu.

Ovo što krasí ovu igračku je mogućnost da rotirate (nišanite) lanser nezavisno od ostatka vozila, što mu još uz pomoć kamuflažne maske daje sjajan šmek. Iako vam se ova igračka može učiniti pomalo detinjastom, verujte nam da se varate. Vozilo savršeno reaguje na zadate kontrole, može se penjati uz padinu i do 35-40 stepeni i veoma teško se zaglavljuje u pesku i prašini (što je oduvek bio problem kod ovog tipa Igračaka). Projektilne možete kupovati u raznim varijantama: lepljive (kače se za sve u šta udare), napunjene bojom (eh, ta bela košulja izgleda divno zar ne....hehehe) ili jednostavne projektilne sa kojima gađate i rušite ostale igračke. Naravno, ako želite da postanete majstor, moraćete vredno da vežbate gađanje u neku metu, ali bože moj, tu je uvek varijanta da ispalite svih 10 projektila i time osigurajte uspešnost svoga napada. U paketu dobijate: lanser raketa, daljinski upravljač, punjive baterije i punjač, baterije za daljinski.

Ovo čudo može da ide 17 km/h, okreće lanser za 360 stepeni, prelazi manje prepreke i penje se uz padinu do 40 stepeni, lansira 10 projektila maksimalno, proizvodi taj kul zvuk lansiranja koji ga u kompletu sa ostalim prednostima čini najboljom ratnom igračkom na tržištu. Cena zaista nije velika u odnosu na strah i trepet koji ćete izazivati na ulici, u školi ili parku.

TV MO BILIJAR

projeccija i Marketting

urednik i voditelj Lato Markovic

SIEMENS

TV YU INFO

ponedeljak 17:30

utorak 14:30

GLEDAJTE!

TURBO BUBBLE GUN



Ime proizvođača: Turbo Bubble Gun
Cena: \$20.00

Dizajn: 8
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 9%

Eh, detinjstvo...nevino i zabavno. Svi smo se kao klinci oduševljavali sa balončićima od deterdženta i njihovoj lepoti na sunčevoj svetlosti. Koliko je samo truda bilo ulagano u onaj savršeni, sjajni i posve veliki balon koji je oduševljavao drugove i uspevao da se održi u vazduhu sekundu-dve više od konkurentnog balona konkurentnog druga. Sada ne morate brinuti o tome da li će vam balon uspeti ili ne. Ne morate se brinuti ni da li ćete uspeti da napraviti više balona odjednom. Za sve one koji ne vole da se muče sa prskanjem deterdženta u oči, kompanija Magical Toys je stvorila ovaj jedinstveni pištolj sa samo jednom jedinom, ali ekstra zabavnom funkcijom - pravljenjem stotina balončića u minuti. Samo sipate deterdžent, vodu, malo promućkate i pritisnete dugme. Ostalo je magija. Zapanjujuće je koliko ovaj pištolj može da proizvede balona u sekundi, a kamoli u minuti. Po proizvođaču, moguće je maksimalno ispaliti oko 650 (!) balona u minuti. Zvuči neverovatno dok ne probate.

Ova napravica je savršena za baštu, žurku ili najbolje od svega - tuđu kuću. Budite spremni na more balona koji mogu i pošteno da vas nakvasa (a naročito mamine omiljene tepihe). Može neprekidno ispućavati balone čitavih 9 minuta! Pomnožite 9 sa 650 i dobijete mnoogo balona koji mogu fantastično da dignu atmosferu na igranci. Ovaj pištolj za balone je opasno zarazan, kada jednom opalite poštnu seriju prelepih, šarenih balona, nećete se odvajati od njega. Koristi standardne dve AA baterije, prodaje se u raznim bojama. Količina zabave koju proizvodi ovo parče plastike je apsolutno neverovatna, tako da je cena i više nego pristojna.

CRAZY GOLF BALLS



Ime proizvođača: Crazy Golf Balls
Cena: \$5.00

Dizajn: 9
Praktičnost: 8
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 9%

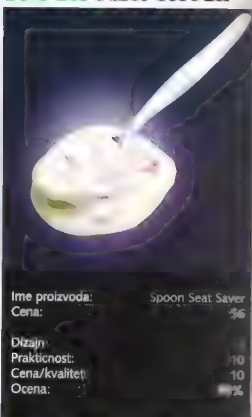
Ako želite da iznervirate nekoga ko golf shvata preozbiljno, nabavite ove ludacke lopte i one će to uraditi zasigurno.

Ceo set se sastoji iz 4 loptice, od kojih svaka radi različite stvari koje zaista mogu samo da uplaše ili iznerviraju nekoga (naročito profesionalne golferne). Lopta Exploder, prikazana na slici, eksplodira u spektakularan oblak beličastog dima i prašine koji može u trenutku uplašiti golfera. The Phantom lopta nestaje u sitnu prašinu na mestu gde padne i time jednostavno kao da nestaje u zemlju. Jet Streamer lopta pušta veliki spiralni dimni trag u koloru po izboru iz sebe, dok Unputtball loptica odskaka histerično i neverovatno dugo.

Potrudite se malo da podmetnete lopticu svom prijatelju ili konkurentu, spremite neku kamericu i čekajte reakciju. Rezultat će biti više nego zadovoljavajući. Možete proizvesti reakcije od histeričnog smeha, preko velikog straha do nerviranja.

Set se sastoji od 4 loptice - 1 Exploder-a, 1 Jetsreamer-a, 1 Phantom-a i 1 Unputtball-a. Veličine su pravih loptica za golf (kao i teksture) tako da neće doći do otkrivanja vašeg "zlog" plana. Takođe, uz loptice možete naručiti i štap za golf koji pri udaru proizvodi mnoštvo zbujujućih i smešnih zvukova. S obzirom na činjenicu da se brzo troše, cena loptica je snižena na najnižu moguću - \$5.

SPOON SEAT SAVER



Ime proizvođača: Spoon Seat Saver
Cena: \$6

Dizajn: 10
Praktičnost: 10
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 9%

Ukoliko ne biste voleli da izgubite sedište u vozu, autobusu ili tramvaju, ako želite da sačuvate sebi ili svom prijatelju mesto u prepunom kafiću, ili jednostavno volite da zgađite nekom život makar na kratko, ovo je prava stvar za vas.

Proizvedena sa baš ovom svrhom, ova kašika je odrađena do najsitnijih detalja tako da zaista izgleda kao kašika puna otopljenog sladoleda. U testu koji je proizvođač izveo pre puštanja u prodaju, kašika se pokazala - izuzetno (naročito u prevozu), što ukazuje na njenu korisnost. Jedini problem koji je iskras bio je u situaciji kada se u jednom vozu pojavio kondukter koji je posle manjeg ispitivanja (opipavanja) provalio o čemu se radi. Po proizvođaču, tada se sve završilo sa par osmeha i par opomena ali u uputstvu se navodi činjenica da trebate imati dozu opreza ako koristite ovo čudo na javnom mestu.

Uz kašiku ćete dobiti i začudo poduže uputstvo (više kao savetnik), u kome ćete moći da pogledate spisak situacija u kojima ova stvarica nudi efektno izlazno rešenje. Ono što začuduje je da su se proizvođač setili (verovali vi ili ne) gotovo svih mogućih varijanti u kojima možete iskoristiti ovu kašičicu. Samo čitanje ovog priručnika je gotovo zabavno kao i korišćenje same stvari. Možete naručiti kašiku sa replikama karamel sladoleda, jagode, čokolade, nekakve zeleno-žute smese, čak i psećeg izmeta! Za minimalnu cenu od \$5 zaista ne treba razmišljati. Ako ste šaljivdžija ili volite da sedite sami u kupeu ili autobusu, ova pogana kašičica će vam ulepšavati olakšavati dane.

KUĆNI RATOVI ROBOTA

U ovom broju Bonusa ćemo vam predstaviti 3 modela robota, (stvorenih za proterivanje komšijskih kućnih ljubimaca - šalimo se), stvorenih za Gladijatorske borbe Robota! Sva tri modela imaju prednosti i mane i odgovaraju određenom tipu igrača u zavisnosti od njegovog načina borbe. Sa ova tri robota možete stvoriti atmosferu ravnu dobrom naučnofantastičnom filmu, u kome ste vi - režiser i glavni glumac. Sa ovim napravcima ne možete ozlediti sebe ili svoje bližnje, a takođe, nemojte se ni plašiti njihovog izgleda jer to su samo - igračke.

MATILDA



Ime proizvoda: Matilda LR1080
Cena: \$60

Dizajn: 10
Praktičnost: 7
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 92%

Matilda, najstrašniji robot ženskog roda je stigao! Dugačka je 35 cm i izgleda krajnje opasno. Kontrolišete se preko daljinskog upravljača uz set veoma detaljnih kontrola. Svaki točak možete zasebno kontrolisati, i time praviti veliki broj različitih pokreta. Odlikuje je velika pokretljivost i brzina koje u rukama iskusnog čoveka mogu biti dobitna kombinacija.

Takođe, možete podizati i spuštati njenu "njušku" i time oboriti protivnikovog robota. Ako hoćete da poplašite sve klinge u kraju sa ovim pokretnim čudom - samo izvolite. Retko koji robot neće posustati pod napadom ove zastrašujuće ženke.

SHUNT



Ime proizvoda: Shunt LR1082
Cena: \$60

Dizajn: 8
Praktičnost: 9
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 91%

Shunt je veoma sličan Matildi jer ima mogućnost nezavisnog upravljanja točkovi-
ma, ali ima jednu bitnu prednost - sekuru.

Sa sekirom može udarati protivničkog robota do raspadanja (šalimo se malo, naravno). Sa svojom sekirom Shunt može sa preciznim udarcem lako da obori drugog robota. Ovo je prednost koju bi početnici trebali da iskoriste.

Dosta je stabilan ali spor što mu je i jedina mana. Ovaj robot je preporučljiv za upoznavanje sa kontrolama ove kompleksne serije robota.

Ako mu neki drugi robot stoji pred šiljcima i ako ih ne izbegne na vreme, Shunt će ga gurati tvrdoglavo sve dok ga ne zalepi za suprotni zid. Iz njegovog opakog zagrljaja retko koji robot (pa i oni najsкупlji, a samim tim i najbolji) će uspeti da se iskobelja.

SIR KILLALOT



Ime proizvoda: Sir Killalot LR1083
Cena: \$80

Dizajn: 10
Praktičnost: 10
Cena/kvalitet: 9
Ocena: 95%

Sir Killalot, najjači u ovoj seriji robota, napravljen je kao 45 cm dugačka radio-kontrolisana borbena mašina napravljena za pobedu.

Svaki točak se zasebno može kontrolisati kao i kod prethodnih modela, s tim što je poboljšana opcija spin tj. brzo okretanje robota oko sebe. Ima zle, crvene oči, hidraulične hvataljke kao i ugrađen zvučnik sa nasnimljenim glasom komentatora, koji zaista uspešno diže atmosferu u meču. U robota su ugrađeni senzori za dodir, tako da može davati različite komentare za različite udarce i pokrete. Radius kretanja mu je 20m, koristi sopstvene baterije na punjenje (punjač se dobija u kompletu). Za daljinski vam je potrebna i baterija od 9V. Iako je skuplji (mana) zaslužuje uloženi novac.

Budite
Budite Novosađan **IN**

021/450-886

Dobra INvesticija!



PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 REDAKCIJE

bonus

1
INDIANA JONES



2
ITALIAN JOB



3
CASTLE WLOFENSTEIN



4 NBA STREET VOLUME 2
5 Hulk
6 Def Jam Vendetta
7 Cel Damage
8 X-Men 2: Wolverine
9 Primal
10 Moto GP 3

1
CASTLE WOLFENSTEIN



2
ITALIAN JOB



3
ZELDA / GC



4 Tao Feng XB
5 NBA street volič 2 PS2
6 Enter the Matrix PS2
7 Virtua Fighter 4 Evolution PS2
8 Splinter Cell PS2
9 Def Jam Vendetta PS2
10 Rocky GBA



PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10



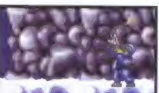
1
PINK PANTHER



2
WINNING 11 CALCIO



3
CT SPECIAL FOCRES



4 Harry Potter 2
5 Fifa 2003
6 Lone Wolf
7 Super Bubble Bobble
8 SPEC OPS
9 Treasure Hunt
10 NBA Live 2003

1
ZELDA GC



2
ROCKY GBA



3
BOUNTY HUNTER PS2



4 Splinter Cell PS2
5 James Bond: Nightfire GC
6 Soul Calibur 2 PS2
7 Silent Hill 3 PS2
8 MOTO GP 3 PS2
9 Def Jam Vendetta PS2
10 CT Special Forces PSX



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!



13.950 din

**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci • Poštanska štedionica
- express krediti • Societe Genneral



BeSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.



I još puno novih igara

NOVE

IGRE

ZA VAŠ **MOBILNI**

TELEFON



Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : **041 20 20 20**

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec